TIPS: SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

CONOCE A TODOS LOS CORREDORES Y ELIGE AL INDICADO PARA GANAR EN CADA CIRCUITO

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®



LAS RESEÑAS

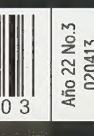
- POKÉMON MYSTERY DUNGEON: GATES TO INFINITY
- THE AMAZING SPIDER-MAN: ULTIMATE EDITION
- FIRE EMBLEM AWAKENING
- RAYMAN LEGENDS

Castlevania

Lords of Shadow - Mirror of Fate

La espera bien valió la pena, el *gameplay* y sus gráficos te lo confirmarán.





Año 22 No.3
020413

MEGA PÓSTER

ÉL ES YUPPO

CONÓCELO Y SIGUE SUS AVENTURAS EN:



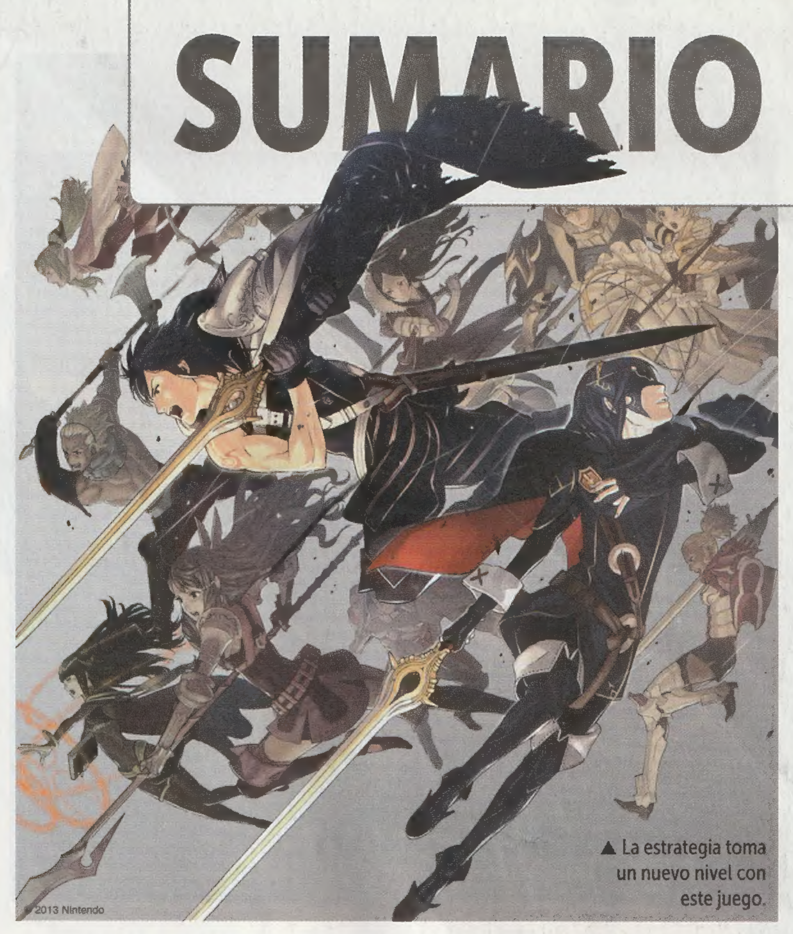


www.televisaniños.com

SUMARIO


▼ Después de su aparición en el NES, Alucard regresa.

© 2013 Konami


▲ La estrategia toma un nuevo nivel con este juego.

© 2013 Nintendo

NUESTRA PORTADA


© 2013 Activision

▲ Después de una mala versión en Wii, Peter reaparece en Wii U

REVIEWS

MEGA PÓSTER



Un nuevo póster que estamos seguros te agradará, dos opciones para dejar tu cuarto listo para comenzar a jugar.


© 2013 Konami

SUMARIO
Marzo 2013


▼Un título hasta para cinco personas. 86



92 ▲ Todos esperamos este gran juego.

▼ Un clásico de todos los tiempos.


56

GUÍA DE COLOR
Wii U
N3DS
Wii

COMUNIDAD

TIPS

PREVIEW

DE INTERÉS

EDITORIAL

Marzo 2013

Nintendo adelanta algunas sorpresas para la siguiente E3

Hace algunas semanas, mediante un Nintendo Direct dedicado a noticias sobre Wii U, la compañía con base en Kioto, Japón, dio a conocer varios de sus títulos en desarrollo. Algunos de ellos, como **Mario Kart** y un nuevo **Mario**, serán mostrados en la Electronic Entertainment Expo del mes de junio. También nos enteramos del proyecto para un nuevo **The Legend of Zelda**, así como de la salida de un *remake* de **TLOZ: The Wind Waker**, juego que luce de gran forma en HD. Esto y más es lo que está en camino para nuestro Wii U. Si quieres más detalles, dale un vistazo a nuestro Top News.



▲ Repasa la evolución de la serie en nuestro artículo de portada.

Castlevania: Lords of Shadow-Mirror of Fate ya está aquí. Después de algunos cambios de fecha en su salida, la aventura del clan **Belmont** llega a tu Nintendo 3DS. Te lo recomiendo, gráficamente se ve excelente, ¿y qué decir del modo de juego?, realmente han logrado un gran trabajo. Visita nuestro canal YouTube/RevistaCN y date una idea del juego con los tráilers y entrevistas que realizamos con la gente de Konami.

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
José de Jesús Cabrera

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MARKETING

DIRECTORA
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZA
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Hugo Ríos Chaverra

DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 22 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2013. Revi mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26- por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Jav Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CL NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacio del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Ce tificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribuc exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedo y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 5 91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pe no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zo metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohib su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Col. S Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700 Tel. 55 5354-0100.
Impresa en Chile por: Quad Graphics Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Estación Central Santia de Chile, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #56 #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsab Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y C S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Regis de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 N 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 11 Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (57 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (57 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosa Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 69 Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carrete General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Region I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa. www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio la Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (59 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezu la. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

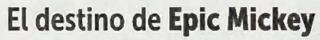
ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Pasacartas

Marzo 2013

Prepárate, ¡a partir de este mes inicia la segunda oleada de juegos para Wii U!



El destino de **Epic Mickey**

¡Hola, Club Nintendo! ¿Cómo están? Aquí les dejo mis preguntas:

¿Qué juegos saldrán para la Wii U de **Super Mario**? ¿Habrá un **Disney Epic Mickey 3**?, y por último, ¿habrá un juego de la película **Ralph, el Demoledor**?

Bueno, espero que me respondan estas preguntas. Gracias por todo.

José Opazo
Santiago de Chile

¡Qué tal, mi estimado Pepe! Hace poco Nintendo comentó abiertamente que sí están trabajando en un nuevo título de **Mario** en 3D para Wii U; de hecho, está a cargo del equipo de **Super Mario Galaxy**, por lo que el resultado promete ser espectacular. ¿Cuándo saldría? De ello tendremos más pistas en la próxima Electronic Entertainment Expo.

En cuanto a **Ralph**, Activision publicó la adaptación a videojuego para Wii y N3DS, pero en general no quedaron tan bien como los fans quisiéramos.

Por último, y no menos importante, está el curioso caso de **Disney Epic Mickey**. Hace unas semanas Disney hizo oficial la desaparición de Junction Point (equipo de desarrollo encargado del juego). Esto quizá por las pocas ventas que consiguió la secuela (sin importar de que ahora fue multiplataforma).

No obstante, la compañía Disney conservó la licencia de **Epic Mickey**, por lo que no sonaría desquiciado que más adelante otro equipo de desarrollo (Disney Interactive Studios, por ejemplo) retome el concepto y produzca **Disney Epic Mickey 3**. ¿Qué opinarían al respecto? ¿Te interesaría?



▲ En el primer **Disney Epic Mickey**, veíamos una avnetura individual, mientras que en la secuela, ya se unía el conejo **Oswald** para darle un cambio significativo al *gameplay*.

Wii U eShop

Mi primera duda es respecto a la actual Tienda Virtual del Wii, ¿han notado que han quitado algunos juegos de la Tienda?, ¿por qué es eso? Pensé que la idea era tener siempre el catálogo completo de juegos clásicos para descargar, ¿no?

Mi segunda duda es: ahora con la salida del Wii U, ¿qué pasará con los juegos que he descargado de la Consola Virtual y de Wiiware?

Wario comenta

Namco y Nintendo unen fuerzas para producir **Mario Kart: Arcade GP DX**. Tendrá referencias a todos los títulos de la serie y saldrá este año en Japón. Ojalá llegue a América.







Carlos Ramos
Vía Twitter

¿Es verdad que saldrá **The Legend of Zelda Majora's Mask** para Wii U?





Joel García
Vía Facebook

¿El nuevo **Need For Speed** también saldrá en Wii U?





Miguel Abad B.
Vía correo electrónico

Pictochat es una aplicación realmente genial. Me gustaría saber si esta aplicación estará disponible algún día en Nintendo 3DS.





▼ **Mass Effect**, de lo mejor que dejó esta generación de videojuegos.

© Electronic Arts

Carta del mes

Transferencia de datos Wii a Wii U

Me sorprendió que EA lanzara **Mass Effect 3** para Wii U, y sobre todo con los DLC incluidos, pero no hace mucho la empresa distribuyó **Mass Effect Trilogy** para PC, 360 y PS3. Si el Wii U está a la par de las otras dos consolas, ¿por qué no sacaron el **Trilogy**? Yo jugué **Mass Effect 2** en PC y su *gameplay* es genial, así como la historia. Sería una pena jugar el 3 Wii U y conformarse con sólo leer lo que ocurrió antes a través de un video interactivo.

Ricardo Chiock Chang
Perú

¿Cómo estás, Ricardo? Tienes toda la razón, mejor hubieran lanzado la trilogía, pues estaban en fechas para lograrlo. Quizá fue porque tardarían más para adaptar el GamePad para **Mass Effect** y **Mass Effect 2**, pero la respuesta real la desconocemos. Ojalá que en algún momento lancen la trilogía para Wii U, es una gran experiencia vivir la evolución de **Shepard** desde que lo (a) creas en el primer juego y ver los nudos de historia o cómo te llevas con los personajes y con quiénes te relacionas. Mientras esto ocurre, recomendamos que disfruten de **Mass Effect 3: Especial Edition**, estoy seguro de que no se arrepentirán y disfrutarán al máximo tanto la historia principal como el multijugador.

El Wii U Deluxe tiene 32 gigas y ahora que la tendencia es comprar juegos digitales, ¿cuánto pesará aproximadamente cada juego completo?

Por último, ¿qué navegador de Internet soportará el Wii U? Porque el que maneja el Wii (Opera) es muy limitado.

Héctor Ramírez
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Héctor? En muchas ocasiones las compañías retiran los juegos de las tiendas virtuales (en este caso eShop) para corregir ciertos problemas técnicos que podría tener o por cambios en las políticas de uso... en otros casos, es todo un misterio.

Casos de este tipo han ocurrido con la popular saga **Donkey Kong Country** (Consola Virtual), **Freakyforms** (eShop) o el primer **Pokedex 3D** (eShop); sin embargo, si los compraste, podrás volver a descargarlos desde tu cuenta cuantas veces sea necesario.

Los juegos que hayas descargado en Wii (CV y WiiWare) podrán ser transferidos a Wii U sin problemas, pero una vez que los transfieras se borrarán de tu Wii, para poder registrarse en Wii U.

El peso en megas de cada juego va desde los 81 MB de **Nano Assault Neo** hasta los 17 GB de **Assassin's Creed III**.

Así que te recomendamos comprar un disco duro si pretendes adquirir mucho contenido a través de la eShop. Wii U posee un navegador propio y es notablemente superior a lo que hubo en Wii. Compatible con HTML5, pero no así con Flash.



© Nintendo

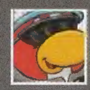
▲ ¿Sabías que **Wario** fue creado por Gunpei Yokoi en 1992?



Ricardo friki
Vía Twitter

¿Saldrá **Super Smash Bros Universe** para Nintendo 3DS antes de abril de 2013?





Kiwe
Vía Twitter

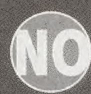
¿Es casi obligatorio tener un Wiimote para Wii U?





Luis Guzmán
Vía correo electrónico

¿Ya hay fecha oficial para el lanzamiento de **Monster Hunter 4**?



▲ No More Heroes 2 fue uno de los proyectos más icónicos de Wii por parte de SUDA 51.

Project x Zone

Project X Zone ¿Ya tiene fecha para América? Porque me enteré que llegará.
Ariyair Salazar
Vía Twitter

Sólo se dijo que sí habrá localización a América, pero no comentaron fecha.


© Capcom

SUDA 51-Hudson-EA

¡Hola, Club Nintendo! ¿Creen que Hudson haga una secuela de **Calling**?, ¿van a sacar otra versión de **No More Heroes**? Por último, ¿EA planea hacer una secuela de **Medal Of Honor**?

Cristóbal Pino
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Cristóbal! La compañía Hudson fue adquirida por Konami, y por ahora no hay planes de una secuela. En cuanto a **No More Heroes**, los fans de la serie estaríamos fascinados con otra secuela, pero no hay pistas que apunten a ello. Quizá luego de que Suda 51 termine sus recientes proyectos pueda dar vida nuevamente a las hazañas de **Travis Touchdown**, ahora en Wii U.

En cuanto a **Medal of Honor**, no hace mucho llegó **Warfigher**, pero no para Wii o Wii U. Ojalá que esta franquicia, que en algún momento fue muy buena, retome el camino correcto y nos sorprenda -en Nintendo- con algo digno de competir con **Call of Duty**.

Segundo GamePad

Mi pregunta es si Nintendo venderá por separado el GamePad de Wii U.

Alvaro Mejía
Santiago de Chile

Sí, Nintendo confirmó hace unos meses que el GamePad se venderá por separado, pero no se dijeron fechas o posibles juegos que usen dos GamePad.

El fin de una épica batalla

¿Los servidores de **Monster Hunter Tri** (Wii) cierran en marzo o en abril?

Rodrigo Fiuca Martínez
Facebook

Tristemente Capcom anunció que para América los servidores dejarán de funcionar a partir del 30 de abril.

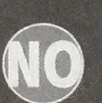
Dudas y/o sugerencias al correo pasacartas@revistaclubnintendo.com o utiliza tus consolas para enviarnos mensajes directos (deberás enviar tus códigos al *e-mail* arriba indicado para agregarte a nuestras consolas):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844

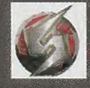




Jonhy Hernandez
Vía correo electrónico

¿Volverán a poner la secciones **Dr. Mario**, **Ojo del Cuervo** y las otras de ayuda, como salían en las revistas pasadas?





Polarmer Polarmer
Vía Facebook

En su momento pongan el juego **Bayonetta** en su portada, eso sería genial.





Luis Nintedomaster
Vía Facebook

¿El Nintendo 3DS XL es retro-compatible con los juegos de Nintendo DS?



¡NUEVO!

Nintendo 3DS™ XL Rosa/Blanco

PANTALLA
90%
MÁS GRANDE
COMPARADO AL
Nintendo 3DS™



ROSA / BLANCO

BATERÍA DE
MAYOR
DURACIÓN

MEMORIA SD DE
4GB















Nintendo

Tu voz

FOROS: ¿Qué opinas del próximo Pokémon X/Y?

Por fin en Nintendo 3DS

Las opiniones sobre el próximo título de **Pokémon X/Y** son tan diversas; nos damos cuenta de que es una franquicia popular que no deja de levantar emociones. Por ejemplo, en los foros de CN, **KENERET** comenta "**Pokémon X/Y** luce bien, y con las funciones del Nintendo 3DS pinta para ser un excelente juego".

Por su lado, **dark k-litos** menciona que es de sus sagas favoritas, pero que han hecho muchos *remakes*; similar es la opinión de **Juan Manuel J A** (Facebook), quien dice que la franquicia necesita refrescarse más allá de los gráficos, no sólo hacer cambios en la región en que se juega o en los eventos de la historia.



Ozzukaru Chicloso y **Rocío Labarca Coronel** (ambos de Facebook) coinciden en que el cambio visual será un paso adelante para afrontar nuevas aventuras, y mejor aún si se agregaran **Pokémon** clásicos. En los foros, Nebula agrega: "Creo que este cambio le hacía falta desde hace tiempo y qué mejor que hacerlo ahora con 3DS". **Laura Rivera** (Facebook) afirma: "**Pokémon X/Y** era algo necesario que se veía venir, y si no sacaban un juego de **Pokémon** que aprovechara las capacidades del 3DS al máximo, entonces Game Freak se vería como una compañía perezosa que no se esfuerza en mejorar".

Está claro que ya hacía falta una evolución, pues como también indica **Laura Rivera**, desde hace mucho que los fans de la serie queríamos ver acción en 3D, y por ello tuvieron tanto éxito las versiones de **Pokémon Stadium**.

En conclusión, estamos seguros de que se tratará de uno de los mejores títulos de la serie y satisfacerá las necesidades de los fans que buscan una verdadera evolución. ¡Más noticias en E3 2013!

Escríbenos al correo electrónico: tuvoz@revistaclubnintendo.com

Alan Planells Facebook

Quedé impresionado con el giro visual; además, los **Pokémon** se ven bien. Me gustaría ver nuevos tipos de **Pokémon**, para dar más variedad a las batallas.



Si todo sale de acuerdo con el plan, **Pokémon X/Y** estará listo para su distribución a finales de octubre de este año



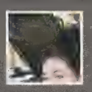
@friki2600

Todos extrañan la saga original de **Mega Man**. ¿Por qué Capcom no la revive para Wii U al estilo del NES como en 9 y 10?



@samurott1111

Sería muy interesante que saquen un nuevo **Final Fantasy**, pero para Nintendo 3DS tipo **FFXIII**. Sería divertido.



@Harumaki03

Mi mamá me regaló la Club Nintendo de enero 2013; amé el *review* de **Ninja Gaiden**, **The Last Story** y el Vistazo a Japón con **FLCL** *o*.



Encuesta

¿Cuál de los siguientes personajes te gustaría que apareciera en el próximo videojuego Super Smash Bros. de Wii U?

1 Mega Man

Votos: 38%, 16%, 15%, 8%, 8%, 5%, 4%, 3%, 2%, 1%

2 Sonic
3 Ryu
4 Bayonetta
5 Leon S. Kennedy
6 Rayman
7 Jill Valentine
8 Ayane
9 Ryu Hayabusa
10 Kazuya

facebook.com/RevistaCN

◀ Mega Man sería un digno contendiente en SSB.

Dicen que los videojuegos no son arte; una noche mi hija de cinco años, jugando TLOZ TP, me dijo: "estoy triste por los niños perdidos". **@joselamas79**



Lo mejor de **Twitter**



@Nelson3798

Muy buena su revista de febrero, de portada está mi próxima compra para Nintendo 3DS. Su nuevo diseño es genial :).



@wilson_romerohero

Mi portada favorita de @RevistaCN fue la edición número 100, aún recuerdo la fiebre #Pokémon de aquellos días.



@Marcometalhero

Me gustaría que subieran más wallpapers para descargar, como de Luigi's Mansion, Paper Mario, TLOZ o inclusive DK.



¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres, para que aparezcas en la galería de arte de Club Nintendo!

Recuerda que aquí también contemplamos la creatividad, así que no importa si tienes pocos juegos, siempre habrá una manera divertida de mostrar tu pasión por Nintendo.



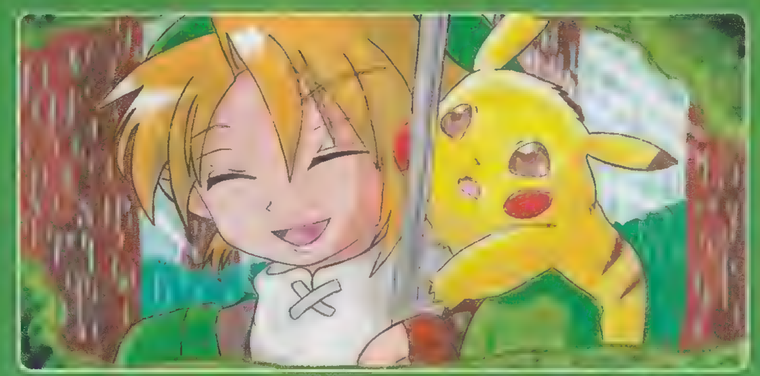
▲ Sin duda, el arte del mes es para Karen Alicia García Alarcón.



▲ Vicente Gómez tiene tres años, y ya es un gran fanático de Nintendo.



▲ Así decoró la familia González Rivera la recámara de su bebé, Fernando Mateo.



▲ Estephania García dice que es fan de Link desde que lo conoció.

◄ Emilio González y Lesben Williams son grandes fans de Super Mario Bros.



▲ Nimsi Medina aprovechó para tomarse la foto con Mario y DK.



▲ Alberto Andrade logró esta colección en conjunto con sus amigos. ¡Bien hecho!



▲ Perla Mariana Zebaa, de Veracruz, nos manda la imagen de su colección.

CHABELO DESEA REGRESAR A LA TIERRA, PERO NECESITA DE TU AYUDA PARA ARMAR SU NAVE ESPACIAL.

¡AHORA SÍ,
A RECORRER
EL ESPACIO SIDERAL!





TOP NEWS

▲ Se nota de inmediato el cambio [illegible]

Noticia del mes

A navegar

Nadie lo esperaba, se confirma *remake* en HD de Wind Waker

Acción portátil

[illegible]

Héroe del viento

Como ya se ha vuelto una tradición, hace unas semanas la Gran N volvió a transmitir otro de sus famosos Nintendo Direct, para informar a sus fieles seguidores de los planes que tienen para su más reciente consola casera, Wii U.

Todos esperábamos anuncios de nuevos juegos, y así ocurrió, se revelaron varios proyectos (de los cuales te hablaremos en esta misma sección), pero sin duda lo que mayor felicidad y emoción causó fue no solo escuchar que ya se encuentran trabajando en un nuevo juego de **Zelda** para Wi U, en el [illegible] nuevo nivel de profundidad, sino que además este mismo año tendremos un remake en HD de uno de los mejores títulos de la serie, **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.

Todos recordamos cuando apareció en Nintendo GameCube hace ya una década, sorprendiendo a todos con sus gráficos en *cell shaded*, pues ahora recibirá un tratamiento visual para que las nuevas generaciones puedan conocerlo y disfrutarlo como nunca.

Aunque aún no hay fecha exacta para su aparición, ésta se dará durante [illegible] compartieron con el mundo. Se nota que tienen muchos meses de trabajo y que seguramente será el primero de muchos juegos que veremos de nuevo en este nuevo formato HD.

Si recuerdas, para el título original se usaba el Game Boy Advance en conjunto con el GameCube para buscar ciertos objetos de forma rápida. Seguramente esta utilidad seguirá estando presente, pero ahora con la ventaja del GamePad. Ya veremos si tienen otras sorpresas preparadas para esta entrega.

Visita

[illegible]

Top de juegos descargados



Balloon Fight -Wii U- 1







The Cave -Wii U- 2





Bloody Vampire -Nintendo 3DS- 3

Pikmin 3

Han sido muchos años de espera, pero el regreso de estas simpáticas criaturas cada vez está más cerca.





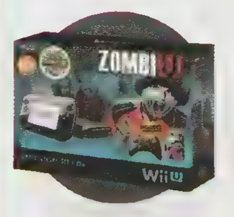
[illegible]

Visita

youtube.com/nintendo



Seguramente habrá nuevos **Pikmin** para usar



▲**En corto**
Llegó a América el paquete con **ZombiU** más Control Pro.



▶ El nuevo aspecto de nuestro gran amigo es simplemente espectacular.



▲ El regreso a las plataformas de un gran personaje de Nintendo.

Yoshi regresa

Listo para brillar

Nueva aventura

Desde 1998 **Yoshi** no tenía su propio juego, el último fue **Yoshi's Story**, para Nintendo 64, pero ahora se ha hecho oficial que volverá para Wii U con un estilo similar al que tuviera **Kirby** hace unos meses en su más reciente aventura para Wii.

Podemos afirmar, que sus anteriores aventuras en plataformas han sido de los mejores juegos del género, por lo que ahora no esperamos menos.

No se tiene fecha para su lanzamiento, de hecho es probable que aparezca durante la segunda mitad del año y que durante la E3 se revelen todos los detalles, como la historia, personajes y estilo de *gameplay*, así que debemos esperar por noticias. Pero ya podemos apostar que tendrá un reto como en los buenos años del Super Nintendo, que tanto se extraña.

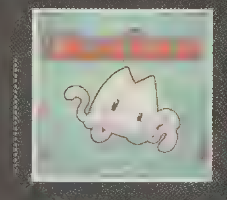
Visita

youtube.com/nintendo



Puddle
-Wii U-





Ikachan
-Nintendo 3DS-





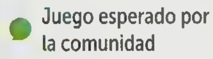
99 Moves
-Nintendo 3DS-

6



Altamente recomendado

Sugerencia del *staff*



Juego esperado por la comunidad





LUIGI™ REGRESA.

El Héroe más insólito y favorito de todos está de vuelta para salvar el día, ayuda a Luigi a capturar Fantasmas, resolver increíbles rompecabezas y hasta su propia graciosa torpeza en su búsqueda para restaurar el Dark Moon.



EXPLORA MANSIONES.

Explora 5 Gigantes y Espeluznantes Mansiones, recolecta monedas, dinero y otros tesoros a medida que recorres el camino a través de Luigi´s Mansion: Dark Moon.

DIVIÉRTETE DE MIEDO

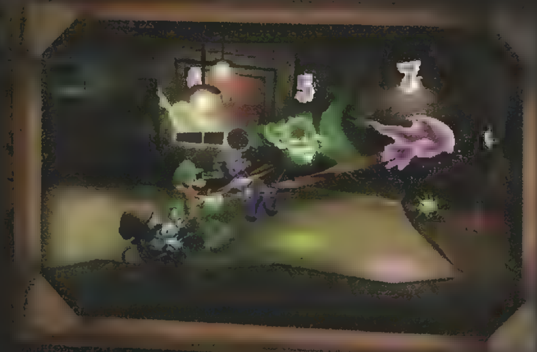
Explora Mansiones Embrujadas, atrapa fantasmas, resuelve rompecabezas y descubre tesoros en Luigi´s Mansion: Dark Moon. Disponible en Tiendas, sólo para Nintendo 3DS.





LA BÚSQUEDA INICIA.

Aturde a los fantasmas con el Strobulb y luego succionalos con la Poltergust 5000, hasta que su vida llegue a cero para capturarlos.



JUEGA EN EQUIPO.

La espeluznante diversión se puede compartir con hasta 4 amigos, en el modo multijugador* local y en línea. Trabaja en equipo para superar los retos y alcanzar la cima de la torre embrujada.



LUIGISMANSION.NINTENDO.COM/ES

Disponible en Marzo.

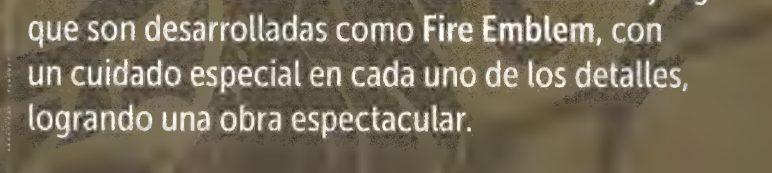
REVIEWS

▶ Lucha por recuperar la tranquilidad en tu pueblo.

Fire Emblem Awakening

El fuego comienza a arder una vez más




Pocas son las series en el mundo de los videojuegos que son desarrolladas como **Fire Emblem**, con un cuidado especial en cada uno de los detalles, logrando una obra espectacular.

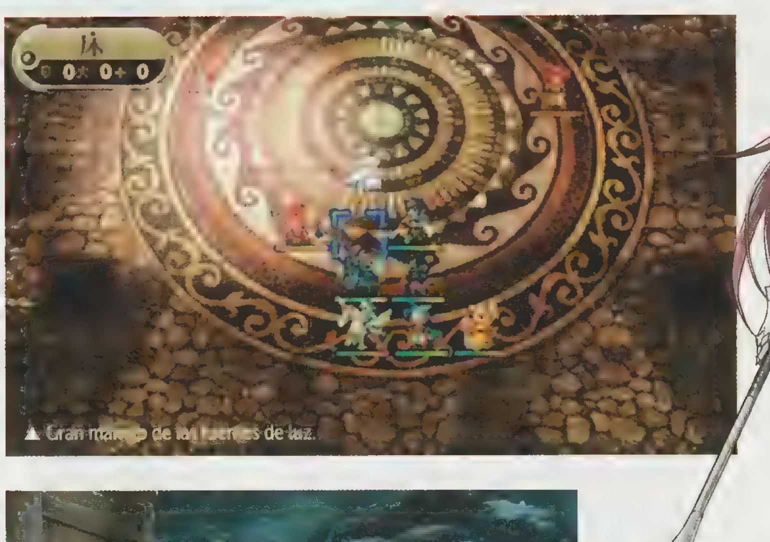
• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Estrategia/RPG
• Jugadores
1-2
• Opinamos
De los mejores exponentes del género.



Referencias de alcohol
Lenguaje moderado
Violencia fantástica

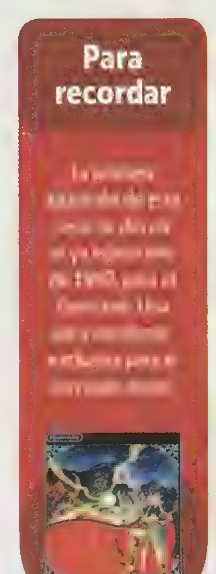
La espera por un nuevo juego en la serie fue bastante larga, pero bien ha valido la pena cada día por esta obra desde que Nintendo lo hiciera oficial hace ya varios meses. Su salida se dio primero en territorio japonés, donde es una de las sagas más queridas, al nivel de **Final Fantasy**, **Dragon Quest** o **Monster Hunter**, esto debido a su peculiar y original estilo de juego, el cual te atrapa desde los primeros minutos sin darte tiempo para pensar en más. El Nintendo 3DS recibe este mes una verdadera joya en el género de la estrategia, una maravilla en todo sentido, que estamos seguros vas a disfrutar bastante por todos los detalles que se han incorporado. Si tienes aún algunas dudas respecto al título, te hemos preparado un completo análisis en las siguientes páginas para que puedas darte cuenta de la fantástica aventura que te espera junto a tu Nintendo 3DS.

Estamos ante el juego más completo que se haya desarrollado de toda la serie


▲ Gran manejo de las fuentes de luz.

▲ Las batallas serán épicas.

▶ Todos los personajes tienen habilidades propias.



Comienza la jornada

La aparición de esta serie en América en 2003 para Game Boy Advance ha sido uno de los movimientos más inteligentes de la compañía, ya que el género de estrategia en consolas de videojuegos siempre ha representado un vacío, un camino sin explotar, al menos no de la manera en la que se esperaba. Pero por fortuna, Nintendo, en conjunto con Intelligent Systems, han logrado crear una franquicia fuerte, única y con mucho potencial, el cual hemos descubierto en cada una de sus entregas, que han pasado por Nintendo DS, Nintendo GameCube y Wii.

Una de las características más importantes de la serie es que en cada entrega intenta mostrarnos personajes diferentes, héroes únicos que nos relatan vivencias especiales, como es el caso de esta nueva obra, **Fire Emblem Awakening** para Nintendo 3DS, que nos presenta a un joven de nombre **Chrom**, quien debe dirigir a un valiente ejército de aliados a tierras vecinas a su reino, donde al parecer planean una invasión a Yisse, su pueblo, por lo que desea adelantarse a sus planes y terminar con toda sospecha antes de que pueda ser muy tarde y no exista esperanza.

Al comienzo puede parecer un poco simple, pero al avanzar te darás cuenta de lo complejo de la trama, aunque en realidad el punto fuerte de todo **Fire Emblem** se encuentra en el *gameplay*, que ha modificado todas las tendencias del género para ofrecer una experiencia diferente, pero sobre todo demandante como pocas.

Vamos a detallar un poco la manera en que se juega, para que puedas comprenderlo en caso de que nunca hayas jugado otro capítulo de la serie.

Cuando vayas a luchar, el campo de batalla se dividirá como si se tratara de un tablero de ajedrez, cada casilla representará un movimiento que puedes realizar para mover a tus personajes. Algunos pueden avanzar más de uno al mismo tiempo, pero el caso no es acercarse hasta el enemigo para atacarlo, no, más bien se trata de buscar la mejor estrategia para terminar con ellos sin que debas acercarte demasiado, ya que si lo haces puede representar tu final y el de la misión por completo.

▼ El progreso de tu personaje es vital.



Cada guerrero en el juego es único, darán su vida por ti sin dudarlo



El camino de los guerreros

Conoce los capítulos que han llegado a América

Fire Emblem
GB Advance, 2003
El primer juego de la serie que llegó a nuestro continente, comenzó el fenómeno.

Fire Emblem: Radiant Dawn
Wii, 2007
Para Wii también tuvimos un capítulo increíble de esta gran serie de Nintendo.

Fire Emblem Awakening
Nintendo 3DS, 2013
Tardó varios meses pero por fin ha llegado esta gran obra.

Fire Emblem: The Sacred Stones
GB Advance, 2005
Para GBA apareció una segunda parte, que disfrutamos todos los amantes del género.

Fire Emblem: Path of Radiance
GameCube, 2005
El salto a consolas caseras se dio con esta gran obra.

Fire Emblem: Shadow Dragon
Nintendo DS, 2009
Uno de los mejores juegos para la consola fue esta nueva parte de Fire Emblem.



▼ El valor será tu única arma en el campo de batalla.

Lucha por todos

Debes tomar en cuenta muchos elementos para salir con la victoria en cada batalla. Para empezar, la estructura del escenario, tal vez exista una columna, nieve, arena, un árbol; todo influirá en el desarrollo, así que no debes perder de vista estos detalles, además de tu ubicación al momento de atacar y con quién lo haces. Por ejemplo, no es lo mismo que dañes a tu rival por la espalda o un costado a que lo hagas de frente, ya que si lo afrontas de esta última manera, siempre podrá cubrirse; en cambio, de las otras formas no se esperará el ataque y podrá morir con pocos ataques, incluso de uno solo si utilizas a tus arqueros. Éste es otro punto importante, las clases de cada guerrero, son únicas y debes aprovecharlas, siempre de una manera inteligente, protegiéndose entre ellos. Los guerreros más fuertes deben ser tu primera fuerza, mientras que los más débiles, un apoyo para atacar a la distancia. No debes olvidar que cada elemento es único, si alguno de tus guerreros muere en el campo de batalla, no volverás a verlo nunca más, será una baja para tus tropas, pero más importante: será un amigo menos en tu vida.

Un gran estratega es quien utiliza todos los recursos a su alcance para conseguir la victoria

Como un anime

La calidad visual del título es simplemente espectacular.

Los momentos más emotivos de la historia vas a vivirlos a modo de cinema... todo un deleite.



Los guerreros del destino

Conoce al equipo que te acompañará en tu misión







Sully

Esta chica es bastante valiente, no piensa sus ataques dos veces para apoyar a un compañero.

Callam

Su fortaleza se encuentra en el combate cuerpo a cuerpo gracias a su gran armadura.

Sumia

Tal vez no sea una guerrera, pero actuará en el momento en que deba hacerlo, sin dudarlo.







Miriel

Todo equipo necesita de alguien que organice los ataques, ése es el talento de esta chica.

Ronku

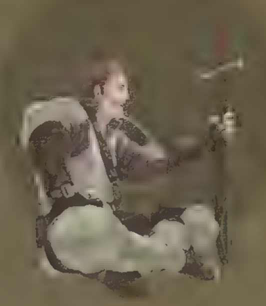
Uno de los personajes más misteriosos del juego, te revelará varios secretos interesantes.

Sarya

Su pasado es todo un misterio, por lo cual no genera mucha confianza a sus compañeros.









Chrom

Un príncipe que tiene que salvar a su pueblo del sufrimiento arriesgando su propia vida.

Vaike

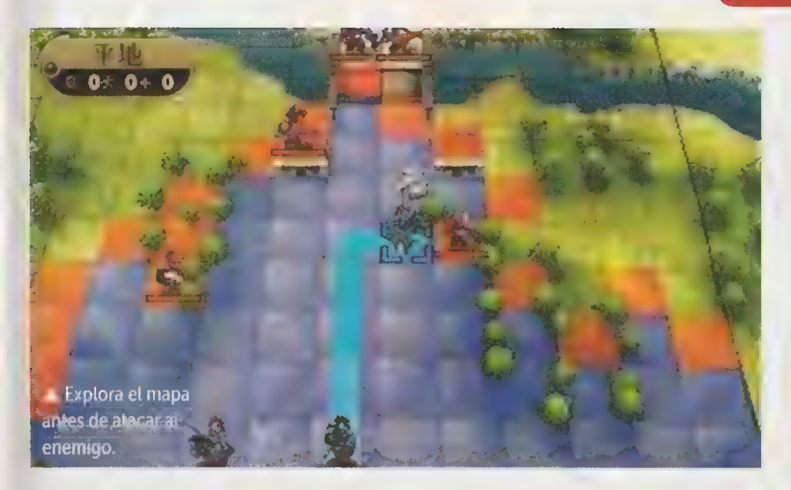
Todo un guerrero, fuerte y veloz,será de mucha ayuda tenerlo en tu equipo en situaciones peligrosas.

Grego

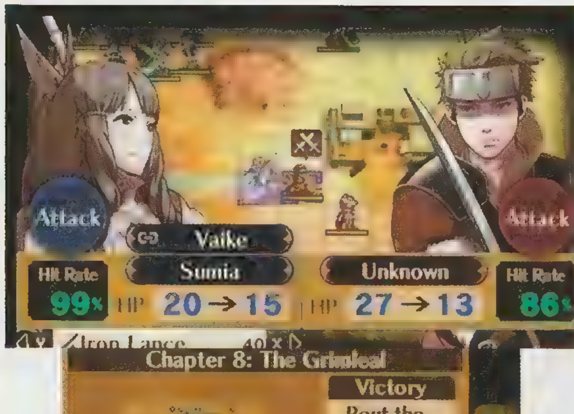
Bastante egolatra, pero un buen compañero que estará siempre dispuesto a ayudar a los suyos.

Anna

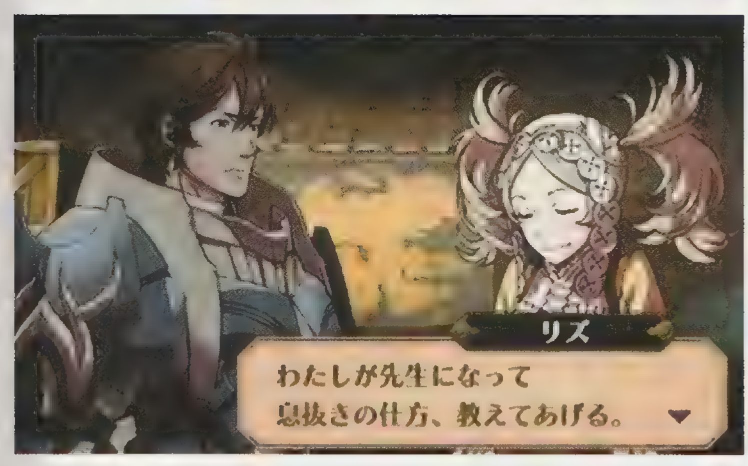
Encontrarte o no con esta chica será parte de tu destino; en su momento lo entenderás.


▲ Explora el mapa antes de atacar al enemigo.

▼ Revisa bien tus estadísticas.







◀ En las pláticas podrás obtener consejos.

Las relaciones con todos tus personajes son muy importantes para lograr un óptimo desempeño

Un clásico absoluto

Fire Emblen Awakening es un excelente título de estrategia para Nintendo 3DS, una obra asombrosa que bien merece estar en la colección de todo videojugador. No sólo se apoya en las ventajas táctiles de la plataforma para mejorar el desarrollo de las batallas, sino que también representa un paso adelante en cuanto a los DLC.

Todos sabemos que las descargas de contenido adicional han sido un pretexto de muchas compañías para obtener dinero extra vendiendo elementos que antes se conseguían con esfuerzo y dedicación, como un traje nuevo, armas y personajes, pero desde que comenzó esta forma de distribución digital eso quedó en el pasado, para dar paso a un lucro desmedido con este tipo de extras...

En fin, todos sabíamos que Nintendo tarde o temprano tendría que entrar a esta estrategia, pero también sabíamos que lo haría de forma diferente, como sólo ellos saben hacerlo, lo cual se confirmó con este título.

No vendería armas ni personajes, sino misiones totalmente nuevas, que no afectan los avances ni otorgan grandes habilidades, situación que aplaudimos ya que esto dará vida extra a la mayoría de nuestros juegos.

Por donde se le mire, este título es una obra magnífica, representa una clara evolución no sólo en la serie, sino también para todo el género, como todas las obras de Nintendo, que buscan ofrecer algo más que pasar el tiempo. Estamos seguros de que en los próximos meses veremos otros títulos que tomarán este juego como base, de eso no tenemos duda alguna. Bueno, no nos queda más que recomendarte esta entrega, la más completa y desafiante de toda la serie, un **Fire Emblem** fresco, diferente, con el que todos los jugadores que nunca han tenido algún acercamiento con la serie podrán comenzar desde cero y crecer al ritmo que ellos decidan. Ésa es una de sus principales cualidades que debemos agradecer y tomar en cuenta.



Una obra de arte, no podemos describirla de otra manera, vas a disfrutarla de principio a fin, sin mencionar su gran *replay value*.

RANKING **CN 9.0**



▲ Una batalla por mantener el equilibrio en el u

Pokémon Mystery Dungeon Gates to Infinity

Una aventura única espera por ti



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
RPG
•Jugadores
1-4
•Opinamos
Aire puro para la serie

Han pasado ya muchos años desde que **Pokémon** llegó al mundo de los videojuegos para volverse un auténtico fenómeno. Aunque sencillo, es un RPG adictivo y profundo en mecánica, lo que ha representado que personas de todas las edades queden atrapadas por el concepto.

Lógicamente, las secuelas eran de esperarse, y las hemos visto en varias consolas de Nintendo, pero también es cierto que un cambio siempre será bueno, sobre todo en series como ésta, con mecánicas tan marcadas. Hemos visto títulos de *puzzle*, de acción, carreras... todos con ideas innovadoras que los fans apreciamos, pero si una saga alterna ha logrado tener un éxito similar a la principal, es **Mistery Dungeon**, que llega al Nintendo 3DS con el capítulo **Gates of Infinity**.

En este juego no hay entrenadores, nos olvidamos de los gimnasios y de las medallas, para asistir a la liga **Pokémon**; en esta aventura nos vamos a convertir en una de estas simpáticas criaturas para comprender mejor su mundo y su manera de vivir.

Desde el primer juego de la serie, ésta ha sido la premisa, jugar desde el punto de vista de los **Pokémon**, algunas veces rescatando a compañeros, otras tantas solamente viviendo aventuras a lo largo de varios calabozos, aunque esta vez han agregado algo diferente: capacidad de juego para varias personas.

EVERYONE 10+ E10+ ESRB
Violencia animada

A pesar de que las batallas ya no son al estilo tradicional, son muy divertidas

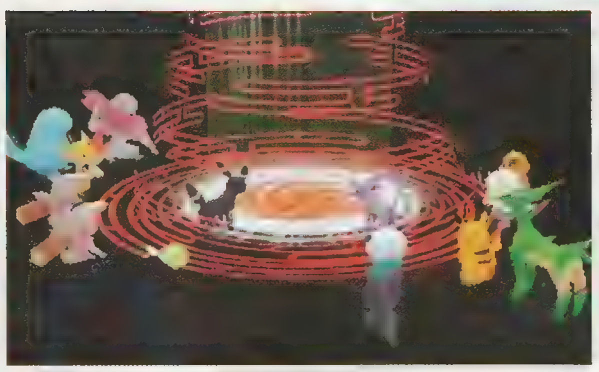

LA CQ
LAS TRAVESURAS VUELVEN A CLASE
LA CQ
SEGUNDA TEMPORADA
CARTOONNETWORK.COM.MX
A PARTIR DEL
4 DE MARZO
LU A VI 5:30 PM
CN
CARTOON NETWORK.
CONSULTA CON TU OPERADOR DE TV DE PAGA



LA GQ
LAS TRAVESURAS VUELVEN A CLASE
LA GQ
SEGUNDA TEMPORADA
CARTOONNETWORK.COM.MX
A PARTIR DEL
4 DE MARZO
LU A VI 5:30 PM
CN
CARTOON NETWORK
CONSULTA CON TU OPERADOR DE TV DE PAGA



▲ Los escenarios están en completo 3D.



◀ Las habilidades de las criaturas siguen siendo importantes.



▲ Para acompañar la historia, tendrás varios cinemas.



▲ Ahora podrás reunirte con cuatro de tus amigos.



▲ ¿Cuántos **Pokémon** conoces en la imagen?

Los **Pokémon** que podrás elegir para la aventura son **Snivy**, **Tepig**, **Axew**, **Oshawot** y el famoso y jamás superado **Pikachu**. Claro está que de esta elección dependerán muchas cosas, basándose en las habilidades naturales de los Pokémon, por ejemplo, con **Oshawot** tendrás poderes de agua, mientras que con Pikachu, los tradicionales eléctricos más algunos físicos, que te ayudarán a enfrentar a otros **Pokémon**, pero también y muy importante, a superar los calabozos del juego.

Se trata de pequeños niveles a manera de cuartos, al estilo de **Zelda** pero con un grado de dificultad diferente, ya que no sólo debes abrir puertas y pasar por puentes, sino que también tienes que ayudar a tu equipo para que continúe.

Una característica muy importante es que los niveles se van a desplegar de manera aleatoria cada vez que entres, lo cual permite que jamás te aburras, siempre vas a tener un reto diferente, sobre todo si le agregas que puedes usar la cámara de la consola para tomar objetos circulares y generar así tus propios calabozos en la aventura.

Por otro lado, es el primer capítulo de la serie que permite juego para hasta cuatro personas de manera simultánea, en actividades bastante divertidas que representan un extra muy atractivo.

Ahora bien, viene la pregunta que todos seguramente se estarán haciendo: ¿me va a gustar aunque no sea seguidor de estos monstruos de bolsillo?

La respuesta es sí, les va a gustar. Es una obra de gran calidad en todos los apartados, capaz de poner a pensar a todos los que le den una oportunidad. Sabemos que todos estamos esperando las nuevas versiones **X** y **Y** para finales de año, pero ésta es una alternativa que realmente vamos a disfrutar mientras esperamos por este cambio generacional en la línea principal de la serie, así que no lo dudes y pruébalo.

Un juego que nos permite ver un ángulo distinto de estos personajes y que representa el RPG perfecto para los pequeños jugadores.

RANKING **CN 8.0**

En busca de medallas



¿Es éste uno de los **Pokémon** que podremos ver en las nuevas versiones **X** y **Y** en octubre?

La perfecta continuación de Rayman Origins sólo en Wii U.

Rayman Legends

La mejor aventura de la serie en exclusiva para Wii U



- Compañía
Ubisoft
- Desarrollador
Ubisoft Montpellier
- Género
Acción/aventura
- Jugadores
1-5



Violencia animada
Travesuras cómicas

Se trata de una franquicia relativamente joven, cuyo interés creció como la espuma luego de sus dos primeras entregas; incluso, sirvió como trampolín para impulsar la carrera de los **Raving Rabbids** (aunque los desquiciados conejos bien pudieron brillar por sí mismos debido a su gran carisma).

El último juego del estilo clásico (**Rayman 3: Hoodlum Havoc**) apareció en 2003 para Nintendo GameCube, pues sus nuevas entregas cambiaron el estilo gráfico, dando paso a una aventura creativa, ingeniosa y visualmente espectacular con **Rayman Origins** (Wii, Nintendo 3DS).

En **Rayman Legends** se conservan las sólidas bases de **Origins**, al mismo tiempo que integra elementos novedosos que brindarán una experiencia de juego única, enfocada en aprovechar las cualidades de Wii U. De hecho, a pesar de tratarse de un título multiplataforma, no cabe duda que la versión de Nintendo será la más interesante por el uso del Gamepad, que vuelve totalmente dinámica la aventura.

Acción para compartir

Aquí podrás participar de manera individual o reunir a tu grupo de amigos para disfrutar de la aventura cooperativa para hasta cinco jugadores simultáneos. Uno de ustedes controlará a **Murphy** en el GamePad, mientras que los demás se unirán con los controles de Wii.

No importa en qué momento del juego se sumen a la aventura, pues tus compañeros podrán ingresar o abandonar la sesión en cualquier momento, sin afectar el progreso del juego.


▲ Lejos de ser un juego de niños, es una aventura que encantará a toda la familia.


▲ ¿No lo has jugado? Baja el demo de la eShop y disfruta de tres niveles.


▲ Compite y demuestra qué tan bueno eres en los rankings de Rayman Legends.

De la TV al GamePad

En la aventura individual habrá ciertos momentos en los que deberás realizar acciones específicas en la pantalla táctil, como ayudar a los demás personajes a cruzar ciertos peligros al manipular plataformas, cortar cuerdas o detener el ataque de tus rivales, parecido a como ocurriera en **New Super Mario Bros. U**. Otra de las funciones más llamativas, y que bien deberían tener todos los juegos de Wii U, es la posibilidad de disfrutar el juego directo en la pantalla del GamePad (cuando tu TV esté apagada o en otro uso).

Además, el giroscopio habilita la opción de rotar las plataformas con el movimiento del control (como si giraras un volante).

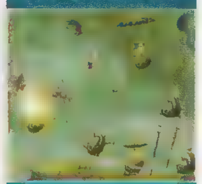
Pero allí no terminan las sorpresas. Habrá ciertas misiones que son una oda a la creatividad y entretenimiento. Por ejemplo, en la escena Castle Rock (que se incluye el demo) cruzarás un camino de lava que será invadido por múltiples enemigos dispuestos a freírte a la menor provocación, aquí lo interesante es que se vuelve una escena de ritmos, pues cada enemigo, objeto o abismo está posicionado de tal forma que los saltos o golpes que des sean integrados a la música, incluso cuando vayas por una soga sonará como un sostenido de guitarra.

La idea es que se conviertan en momentos únicos, pues realmente tú serás quien esté orquestando el *soundtrack* en ese momento. De este estilo encontrarás varios retos, siendo un complemento ideal para las misiones convencionales.



◀ Invita a algunos de tus amigos y sácale provecho a tus controles de Wii.

Ranas desquiciadas



Las ranas son de los principales enemigos que habitan las pinturas. Parecen inofensivas, pero son feroces combatientes.



Los líderes de la batalla

Conoce los personajes que te llevarán a la victoria.

Barbara

La chica ruda del grupo será una excelente aliada para los héroes. Su fuerza y determinación harán que ningún reto sea imposible.

Murphy

Ha ayudado a **Rayman** desde la segunda aventura, siendo un guía a través de las misiones.

Rayman

El protagonista [illegible]. Su primer juego llegó en 1994. Una de sus habilidades principales es volar con su cabello.

Globox

Es el mejor amigo de **Rayman**, lo ha acompañado en múltiples aventuras, partiendo desde **Rayman 2: The Great Escape**.

El mundo detrás del cuadro

Un día como cualquier otro, **Rayman**, **Globox** y los pequeños **Teensies** se encuentran de paseo en un bosque encantado, cuando de pronto descubren una misteriosa tienda que contienen múltiples pinturas en su interior.

Mientras se acercan a contemplar los peculiares trazos, ellos se dan cuenta de que, al parecer, las pinturas narran una historia sobre un mundo mitológico. Poco después, los curiosos héroes se enfocan en una pintura que muestra una tierra medieval. De pronto... la pintura los atrae hacia ese fantástico mundo de fantasía (algo así como ocurrió en **Super Mario 64** o **Epic Mickey**) donde da inicio la nueva aventura de **Rayman** y sus compañeros, quienes deberán recorrer majestuosos escenarios, esquivar un sinfín de peligros y enfrentar a temibles adversarios para descifrar los secretos que se ocultan detrás de las pinturas.

Batallas impactantes

Al tratarse de una dimensión alterna, encontrarás enemigos distintos que te sorprenderán por sus efectos visuales, como los enormes dragones, minotauros, vampiros, fantasmas o los malencarados **Livingstone**, entre otras criaturas. Todos ellos te deslumbrarán con efectos tridimensionales, sin importar que básicamente se trata de un juego de plataformas en 2D, al estilo de la vieja escuela. Por supuesto, al ser secuela de **Origins**, notarás mucha similitud en la forma de atacar, combinando saltos, golpes y patadas para progresar en tus misiones.

La música es el complemento perfecto para esta artística aventura

Los pequeños Teensies

Otro personaje que estará disponible de inicio

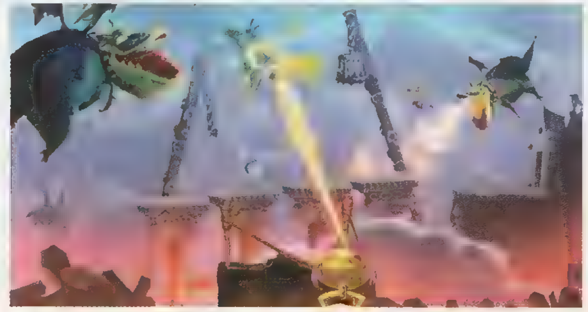


Hay diferentes tipos de **Teensies** por todo el mundo, pero sin lugar a dudas, siempre se caracterizarán por su gusto por la música disco y las buenas fiestas.

▲ Los **Livingstone** te estarán esperando en las profundidades del Dream Forest.



◀ El trabajo en equipo será fundamental para llegar a la meta.



▲ La combinación ideal entre acción en 2D y elementos 3D.

Juega en línea

En general, **Rayman Legends** es un título excelente para jugar en modo individual o cooperativo, pero lo mejor es que no sólo se limita al juego local, sino que también cuenta con opciones en línea para que compitas con otros jugadores del mundo y pongas a prueba tus habilidades en distintos retos. Entre mejores sean tus resultados, podrás escalar en la lista de posiciones de Ubisoft, siendo otro reto convertirte en uno de los mejores jugadores de **Rayman Legends** del mundo.

En conclusión

En cuanto tuvimos la oportunidad de jugar este título notamos que es una verdadera evolución de **Origins** que difícilmente podría llegar a otra plataforma (por lo menos de la manera tan creativa e interactiva que en Wii U). Se nota que Ubisoft está sacando provecho de su motor gráfico UbiArt, a través del cual se logran los efectos visuales tan intensos del escenario, así como los elementos multidimensionales del *gameplay*.

Por supuesto, se nota drásticamente la mejora en efectos de iluminación (para muestra checa las fotos de arriba, los destellos y brillos son impactantes, más aún si juegas en una pantalla a 1080p de resolución y, por si fuera poco, disfrutas de la acción a 60 cuadros por segundo). Por último, la interacción entre jugadores se vuelve realmente interesante, pues habrá distintos roles dependiendo de sus habilidades, por lo que lejos de ser un juego competitivo, se vuelve un acertado título de alianza que todos disfrutarán por igual, sin importar el género o la edad que tengan. ¡Que comience la acción!

Con esta secuela, Michel Ancel y su grupo de creativos marca la pauta para aprovechar las características de Wii U, y vaya que lo hacen bien.

RANKING **CN 9.0**

▼ Héroes clásicos que deberán salvar el mundo una vez más.

Transformers Prime



• Compañía
Activision
• Desarrollador
Activision
• Género
Acción
•Jugadores
1
•Opinamos
Lo mejor de los personajes.



Violencia fantástica

Comienza la verdadera transformación

Seguramente al enterarse de que venía otro título de estos personajes, muchos prefirieron ignorarlo... lo cual es una reacción normal luego de las terribles adaptaciones que se realizaron los últimos años en esta serie, sobre todo la última para Wii, que fue un auténtico desastre en todo sentido.

Pero la vida da sorpresas, o en este caso, Activision, quien ha desarrollado una nueva entrega de **Transformers**, pero con una gran diferencia en relación con sus anteriores trabajos, ésta está desarrollada de manera exclusiva para las consolas de Nintendo, tanto Nintendo 3DS como Wii U. De esta última es de la que vamos a hablar en esta ocasión. Antes de todo, debemos dejar claro que no tiene nada que ver con las últimas adaptaciones que se han hecho a la pantalla grande, más bien toma como plataforma la serie de TV que ha aparecido los últimos meses.

Antes de comenzar con los detalles jugables, hablemos un poco de la historia del juego. Realmente no es nada del otro mundo; de hecho, bastante predecible: **Megatron** desea conquistar la Tierra, ha conseguido una alianza con la que ahora todo parece estar perdido para la humanidad, pero como siempre, **Optimus Prime** y compañía aparecerán como la única esperanza que existe para el planeta, pero no estarán solos, ya que se les unirán **Jack**, **Miko** y **Raf**, tres jóvenes que gracias a sus conocimietos en tecnología representarán un gran apoyo para el equipo formado por **Optimus**, **Bumblebee**, **Ratchet**, **Bulkhead** y **Arcee**, quienes deberán dar lo mejor de sí mismos si es que quieren mantener todas sus piezas completas.

Insistimos, no se trata de ninguna revelación, pero de vez en cuando el argumento guarda algunas sorpresas y giros interesantes que agregan emoción a la aventura, que debemos decir es bastante entretenida gracias al sistema que han desarrollado para la obra, el cual se vuelve muy divertido en todos los niveles.

▼ Antes de cada pelea verás algunos cinemas.

◀ El héroe que representa la esperanza de la Tierra.

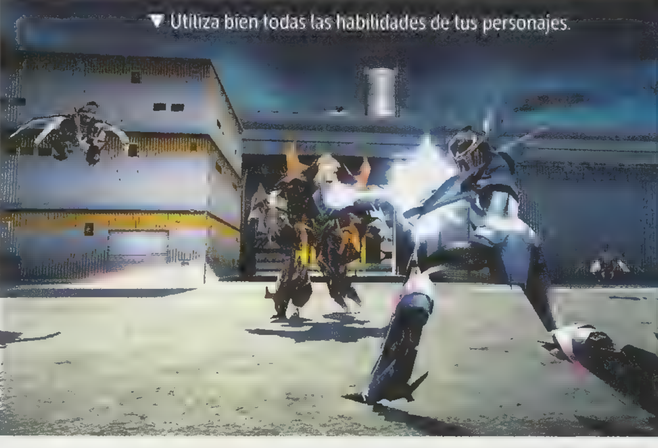
Trabajo en equipo

A diferencia de otras obras en las que puedes elegir a cualquiera de los personajes para pasar cada nivel, aquí se te asignará de forma automática un robot para cada misión. Esto debido a sus habilidades, que debemos decir son únicas; por ejemplo, **Optimus** es veloz pero no tan fuerte como **Bulkhead**.

Aunque de entrada esto pareciera algo negativo, no lo es, ya que gracias a esta modalidad se han podido diseñar los niveles para que realmente se luzcan los movimientos y técnicas de cada protagonista, lo cual además de que es muy divertido, permite que el título tenga escenas de acción, estrategia o búsqueda, todo dependerá de lo que necesites para completar la misión. Sin duda, una forma inteligente además de divertida de explotar cada una de las características de los robots con los que contamos.

Podemos decir que se aprovechan de buena forma, haciendo más interesante cada escenario, sobre todo por el nivel de dificultad, que exige pensar lo mejor posible cada movimiento, dónde transformarse y por cuánto tiempo hacerlo.

Si recuerdas, en las anteriores entregas sólo debías recorrer niveles y disparar a todo, lo cual no era reto... bueno, sí lo era, pero por la terrible cámara que nos acompañaba, ése era el principal enemigo del juego. Pero no nos quejaremos de las obras pasadas... al menos por ahora, continuemos mencionando las ventajas de este título, que además de divertido aprovecha bien las ventajas de Wii U, logrando una experiencia diferente, olvidándote de presionar el mismo botón


▼ Utiliza bien todas las habilidades de tus personajes.

Una aventura que también podrás disfrutar en Nintendo 3DS

El control del universo en tus manos

Cambia el destino con ayuda de tus amigos

Energía
No permitas que esta barra llegue a cero, representa tu energía.

Radar
No te pierdas, este radar te mantendrá siempre ubicado.

Enemigo
En la parte superior de cada enemigo podrás ver su energía.

Soundwave es uno de los enemigos que tendrás que enfrentar .

Tiempo
En el GamePad siempre llevarás tus estadísticas; en este caso, el tiempo.

Mejoras
En ciertos momentos podrás mejorar el nivel de tu robot.

Daño
También podrás conocer la cantidad de daño que realizas y que recibes.

Experiencia fresca

Pasemos al uso del GamePad, podremos ver ahí las estadísticas pero también jugar toda la aventura, así puedes alejarte de la pantalla y seguir disfrutando de la obra sin problemas. Un extra interesante que siempre hará una diferencia en la consola. Ahora bien, por otro lado, también aporta al título una dosis de originalidad ya que, por ejemplo, en ciertos momentos debes controlar los vehículos inclinando el control hacia la dirección adonde desees dirigirte; un elemento sencillo pero que gracias a la velocidad de las escenas vuelve muy emocionantes esos momentos. Mención aparte merecen las batallas con los enemigos finales pues son muy demandantes, tienes que estar atento a sus movimientos para desarrollar una estrategia que te permita dañarlos. Esto, aunado a su gran tamaño, te permite vivir intensamente cada momento de la pelea.

Desafortunadamente no todo puede ser color de rosa, y este juego, aunque bueno, falla en un aspecto que no logramos entender, los gráficos.

Siempre hemos dicho que los gráficos no hacen bueno a un videojuego... pero hay momentos en los que se nota el nulo trabajo de los desarrolladores, como en este caso, donde los gráficos son bastante pobres, no explotan para nada el poder de la consola, en muchos casos parecen de Wii, no de Wii U.

Lo anterior se vuelve más dramático cuando te das cuenta de que las texturas en muchos niveles prácticamente no existen, parece que estás probando un demo, no la versión completa; un error que no entendemos la razón de su existencia, pero en fin.

▼ Las batallas son espectaculares por los enemigos enormes.





▲ Nunca pierdas de vista tu objetivo.



▲ Los ataques físicos causan más daño.



▲ Parte del equipo que deberás conducir hacia la victoria.

Recuerda aprovechar la estructura de cada nivel para poder avanzar usando todas las habilidades

Sigue luchando

Muy bien, ha llegado el momento del veredicto final. Vamos a dejar de lado el aspecto gráfico, evaluaremos solamente la experiencia que ofrece el título en general.

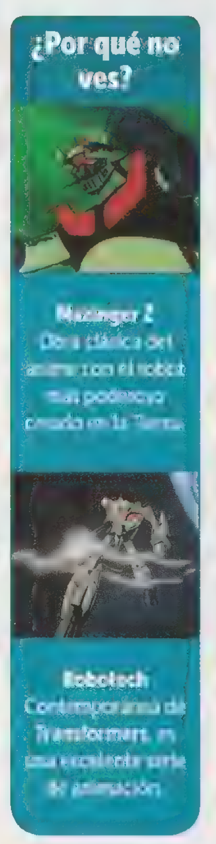
Debemos reconocer que el equipo de desarrollo partió de cero, dejó en el pasado las malas experiencias y logró un título divertido y demandante en muchos sentidos, además de que el uso del GamePad es correcto, quizá no como lo hubiéramos deseado, pero cumple muy bien brindando extras interesantes a cada nivel.

De la cantidad de robots que podemos utilizar no nos podemos quejar, quizá no son decenas de ellos pero todos tienen movimientos tan bien logrados, que se compensa el número de héroes para toda la aventura. En cuanto al trabajo de voz, tanto los protagonistas como los villanos cuentan con diálogos en inglés perfectamente sincronizados, que aportan mucho a la experiencia.

No es un título que vaya a pasar a la historia o que en algunos años se siga hablando de él, porque no es una maravilla, pero sí debemos reconocer que en cuanto a juegos de los **Transformers**, es lo mejor que se ha realizado en mucho tiempo. Esto debido a que Activision corrió un riesgo, enfocarse en sólo un par de consolas para explotar sus capacidades creativas y no realizar simples adaptaciones que muchas veces contienen errores. Simplemente por ese hecho vale mucho la pena que le den una oportunidad a su más reciente trabajo, no importa que no conozcan el concepto, es un título de acción entretenido que les dará gratos momentos. Insistimos, no es perfecto, tiene carencias técnicas, y no es necesario ser un experto para notarlas. Pero el juego como tal aporta bastante y es seguro que servirá como una referencia para futuras adaptaciones no sólo de esta popular franquicia, sino también para cualquier desarrollo que esté relacionado con series de televisión o el cine, que, como sabemos, sufren mucho.

Un buen juego que bien pudo ser mucho mejor con un poco más de tiempo. Sin embargo, sí representa un paso adelante en la serie.

RANKING **CN 7.5**



LEGO CITY UNDERCOVER COBRA VIDA

EN LA NUEVA CONSOLA Wii U



TT games

!Utiliza a Chase McCain y trabaja encubierto a medida que exploras las calles de Lego City en busca de criminales o cualquiera que cause problemas!

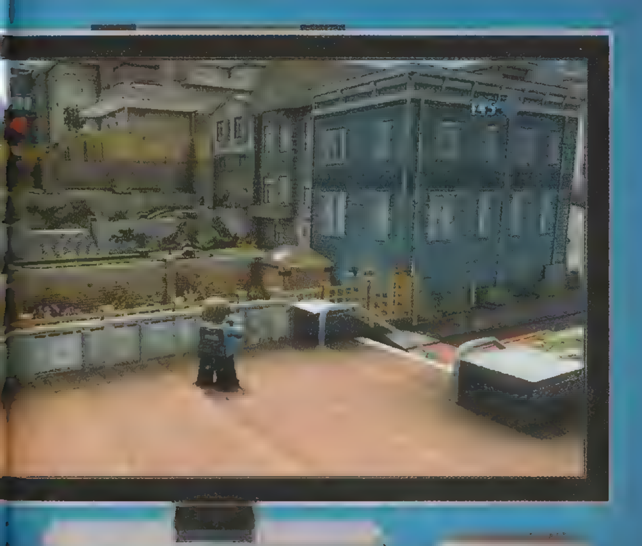
¿Aceptas el reto?



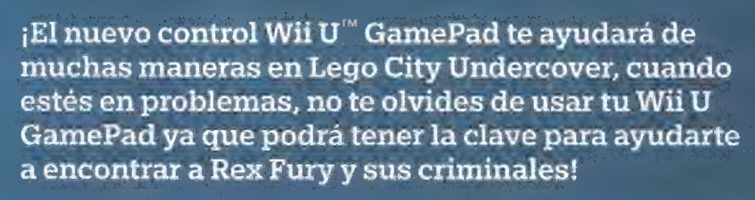
DISFRAZ DE BOMBERO

DISFRAZ DE MINERO

DISFRAZ DE LADRÓN



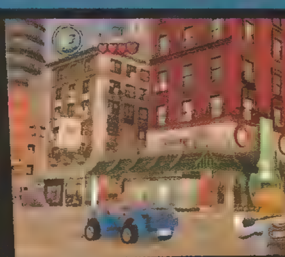




¡El nuevo control Wii U™ GamePad te ayudará de muchas maneras en Lego City Undercover, cuando estés en problemas, no te olvides de usar tu Wii U GamePad ya que podrá tener la clave para ayudarte a encontrar a Rex Fury y sus criminales!







Lego City Undercover para Wii U

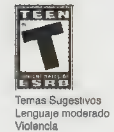
¡Búscalo pronto!



The Amazing Spiderman Ultimate Edition



• Compañía
Activision
• Desarrollador
Beenox
• Categoría
Aventura
•Jugadores
1
•Opinamos
Un poco tarde pero con extras gratuitos.



Temas Sugestivos
Lenguaje moderado
Violencia

El amigable vecino regresa por más acción

Hace unos meses Columbia Pictures nos presentó el *reboot* en cine de **Spider-Man**, así que para continuar con la tradición de las adaptaciones a videojuego, el famoso estudio Beenox se encargó de realizar el trabajo, por lo que podemos estar tranquilos, pues es un juego interesante y con buen desarrollo de *gameplay*. Lo mejor de todo es que, por primera ocasión, veremos las acciones de este héroe adolescente en alta definición, en una consola casera de Nintendo, también gozaremos de mejor desarrollo que sus contrapartes en Wii y Nintendo 3DS, pues ahora tendremos a disposición a cada uno de los elementos que hasta ahora han aparecido, para incrementar la experiencia de juego.

Después de la película

La historia de **The Amazing Spider-Man** se sitúa poco después de los eventos ocurridos en el filme, cuando el joven **Peter Parker** se enfrenta por primera ocasión a su mortal enemigo: **Lizardman**. Ahora, la ciudad vuelve a ser presa del horror, debido a que nuevos villanos intentan sembrar el caos cometiendo crímenes y retando a toda la autoridad.

Mientras tanto en Oscorp, un nuevo científico, **Dr. Alistair Smythe**, fue contratado para tratar de reparar los daños de **Connors**; sin embargo, ellos siguen

Gran parte de Nueva York fue recreada, para lograr el efecto realista característico de la serie


◀ Utiliza tus ágiles reflejos para evitar el poderoso aguijón de The Scorpion


▶ Aquí encontrarás a más personajes de los que viste en cine.


▲ Felicia Hardy debutó en The Amazing Spider-Man #194.


▲ Tu telaraña es fuerte, pero no contendrá mucho a los enemigos más furiosos.

en poder de diversas criaturas mutadas con ADN humano, que supuestamente iban a enviar a un laboratorio para eliminarlas; sin embargo, en cuanto sintieron la presencia de **Parker** (quien estaba en Oscorp con **Gwen**) escaparon e infectaron a todos los presentes, para luego escapar e invadir la ciudad.

Encuentra el antídoto

El problema es bastante serio, hay un sinfín de alimañas peligrosas rondando por la ciudad, así que la única forma de hacerles frente es ir en busca de **Connors** para que te ayude a desarrollar la cura y así deshacerse de las criaturas. Claro, habrá enemigos pequeños, pero también encontrarás otros viejos conocidos que aprovecharán la oportunidad para generar caos y tratar de aniquilarte, como por ejemplo **Rino**, un fuerte contendiente resultado de la mutación genética, capaz de destruir todo a su paso con una embestida. También encontrarás a **The Scorpion**, resultado de la cruza de especies de un escorpión con ADN humano, dotando a este ser de agilidad sorprendente y fuerza que incluso podría superar al propio **Spider-Man**. También te encontrarás con **Felicia Hardy**, la sexy ladrona cuya agilidad, talento y poder la convierten en digna oponente del arácnido.

La versión definitiva

Si recuerdas, este título también llegó al Nintendo 3DS y Wii; sin embargo, debido a las limitantes del sistema no consiguió detalles como *gameplay* con mapas abiertos o calidad de imagen HD. De hecho, también se recortaron muchas escenas y otras tantas no aparecieron o lo hacían de distinta manera. Pero ahora eso ya quedó atrás.

Aquí hayarás libertad de acción y dirección en cada espacio de la ciudad

La llegada de The Scorpion



Mac Gargan se convirtió en Scorpion por primera vez en The Amazing Spider-Man #15, el 20 de mayo de 1965

Expande tus aventuras con estos DLC incluidos

Quizá **The Amazing Spider-Man** llega unos meses tarde a Wii U; sin embargo, se coloca como la mejor versión en general, incluyendo todas las descargas gratuitas.

Búsqueda en Oscorp



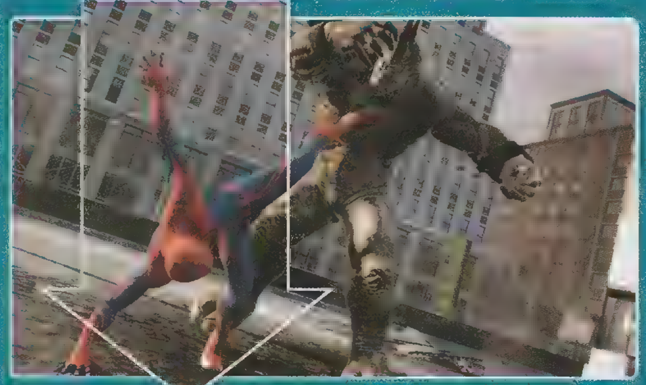
Aquí participarás en un par de minijuegos, con el objetivo de destruir todo lo que encuentres a tu paso.

Caos de Lagarto



El alter ego del **Dr. Connors** mostrará su poderío sobre Manhattan, y tú estarás a su mando.

Desafío de Rino



Toma el papel de **Rino**, el clásico villano de la serie, y provoca el caos como nadie jamás lo ha logrado.

Aventura de Stan Lee

El creador de **Spider-Man** probará los poderes del arácnido para buscar las páginas perdidas de su guión.

Ahora, con **The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition** tendrás el juego como se pretendió originalmente, con acción libre que te permite recorrer los rincones de Nueva York en busca de tus enemigos, así como combates inolvidables que brillarán con todo detalle en alta definición. Sin lugar a dudas, se trata de vivir una mejor experiencia de juego de principio a fin.

Quizá te preguntes qué tanto puedes hacer en un sistema de juego de mundo abierto. Aquí entra la creatividad de Beenox, pues tendrás múltiples tareas primarias y secundarias para completar. Unas de las más simples son completar las portadas de los cómics de **Spider-Man**; también, tomar fotografías de emblemas de araña, etcétera. De esta forma, podrás activar nuevos elementos de juego, como trajes y otros secretos especiales.

Realismo sorprendente

Algo que en particular nos gustó de los últimos títulos de **Batman** es el desgaste que sufría el traje conforme avanzaba la historia (por tantas peleas); algo similar veremos en **The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition**, pues dependiendo de tus combates, notarás cómo se va degenerando el traje de **Peter Parker**.

Se nota que tomaron un tanto del sistema de combate de dichos títulos de RockSteady y se apoyaron en la experiencia que Beenox había logrado con **Shattered Dimensions** o **Edge of Time**, por ejemplo. No obstante, sí es necesario decir que los combos o ataques en general podrían volverse repetitivos, pues realmente no encontramos mucha variedad de ataques.

En una ciudad con tanto movimiento siempre encontrarás diferentes tareas para mejorar tus habilidades arácnidas

▲ Impactantes combates en contra de rivales épicos.

▼ El traje está basado en el utilizado en la última película.

▲ Si se te agota la telaraña, las patadas voladoras serán muy útiles.

▲ Cada jefe tiene un patrón de movimiento, ¡descúbrelo!

En cuanto a las voces, es una lástima que no se cuente con los actores de la película, pues casi es un estándar que esto ocurra. Sin embargo, no hay por qué alarmarse, pues el trabajo de doblaje elegido quedó bastante respetable, seguramente lo disfrutarás.

La ciudad en el GamePad

Ahora bien, si hay algo que distingue a esta versión definitiva es el uso del GamePad de Wii U, eso sí nadie más te lo puede ofrecer. De esta forma, la pantalla táctil te servirá muy bien para navegar por los menús sin necesidad de pausar el juego; también encontrarás muy útil la función de GPS para saber hacia qué lugar dirigirte y no dar vueltas. Incluso, esta versión cuenta con opción para controlar el juego a través del sensor de movimiento.

En conclusión

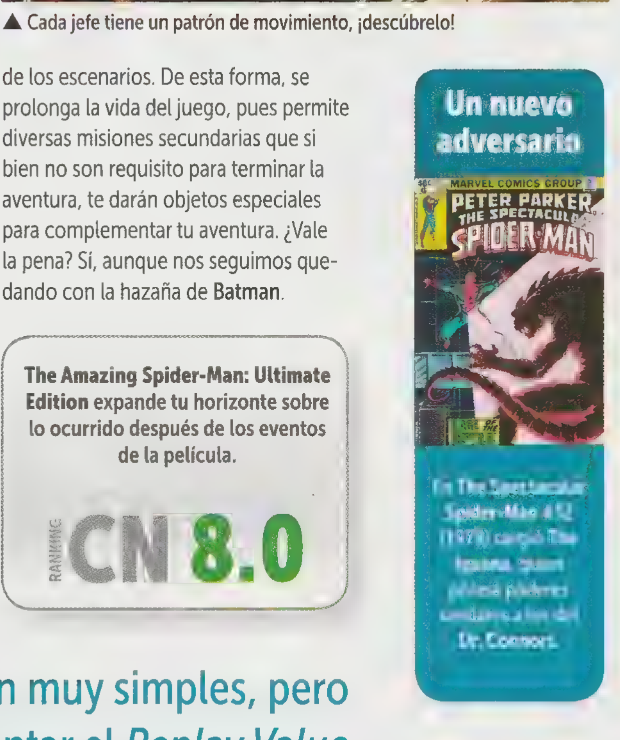
Luego de unos meses, y ya con el poder de Wii U para ofrecer desarrollos más exigentes, Beenox nos propone una versión de **Amazing Spider-Man** para Nintendo, que no sólo iguala, sino que también supera las características de sus competidores.

La experiencia de juego es más interesante, pues el hecho de que sea un mundo abierto (similar a **Grand Theft Auto** [con sus respectivas diferencias]) brinda mayor capacidad de exploración de los escenarios. De esta forma, se prolonga la vida del juego, pues permite diversas misiones secundarias que si bien no son requisito para terminar la aventura, te darán objetos especiales para complementar tu aventura. ¿Vale la pena? Sí, aunque nos seguimos quedando con la hazaña de **Batman**.

The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition expande tu horizonte sobre lo ocurrido después de los eventos de la película.

RANKING CN **8.0**

Un nuevo adversario



En The Spectacular Spider-Man #32 (1979) surgió The Iguana, quien obtuvo poderes similares a los del Dr. Connors.

Las misiones alternas parecen muy simples, pero son un buen recurso para aumentar el *Replay Value*

NUESTRA PORTADA

▶ **Mirror of Fate** llega para expandir la historia de **Lords of Shadow**.

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate

MercurySteam eligió al N3DS como la plataforma ideal para emprender una nueva y emocionante aventura del legado **Belmont**. ¿Estás listo para iniciar una épica cacería de vampiros? ¿O cederás ante las tentaciones de los inmortales?

▶ Un sinfín de criaturas te estarán esperando en cada misión.



▲ Trevor se alista para enfrentar a **Drácula**.



▲ Los efectos de iluminación lucen en el N3DS



▲ Alucard: [illegible]



- Compañía
Konami
- Desarrollador
MercurySteam
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
La espera fue larga pero valió la pena.



Sangre
Violencia
Desnudos parciales
Temas sugestivos

Lords of Shadows

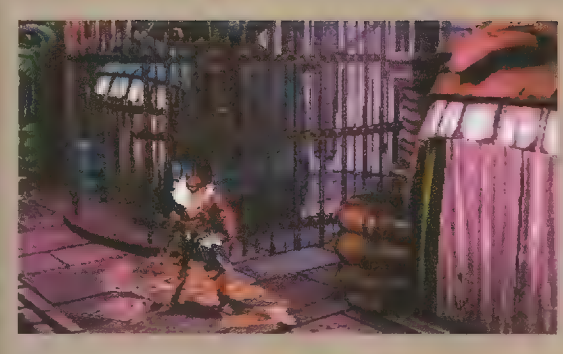
En la primera entrega, **Gabriel Belmont** emprendió una travesía por siniestros lugares para tratar de revivir a su amada esposa, misión que lo llevaría a enfrentar a los **Señores Oscuros** y reunir la Máscara de Dios. Durante su viaje, consiguió distintos artefactos que incrementaron su poder y lo sumieron en un abismo sin retorno.

Su arma principal, la Cruz de Combate, fue perfeccionada paulatinamente a través de las mejoras que halló en las criptas del alquimista **Rinaldo Gandolfi**. Este mismo estilo de arma (aunque con sus características distintivas) será utilizado por **Trevor Belmont** en la aventura portátil.

Al tratarse de un capítulo que pertenece al canon de la serie **Lost of Shadows**, compartirá muchos de los elementos de juego, como por ejemplo las fuentes que regeneran tu energía, forma de realizar los combos con secuencias de botones simples o el hecho de realizar ataques finales a cada enemigo (grandes o pequeños). Cuando éstos lleguen al límite de su energía, aparecerá una indicación de algún botón que debes presionar en el momento adecuado para realizar un ataque final satisfactorio, pero si fallas, podrás recibir un contraataque. Sin embargo, un cambio que sí notarás es que en **Mirror of Fate** habrá más elementos de exploración (como es tradición).

La historia continúa

En **Mirror of Fate** conocerás más sobre qué ocurrió con **Gabriel Belmont**, convertido en el mayor **Señor Oscuro, Dracula**, pero también te adentrarás en eventos del pasado, que tienen que ver con la familia de **Gabriel** y que serán fundamentales para la incansable lucha en contra de las Criaturas de la Noche.



◀ El diseño de personajes mantiene el estilo del original.



▲ Aventura emocionante de inicio a fin.

Principalmente, la edición para Nintendo 3DS toma lugar 25 años antes de que ocurrieran los eventos de **Castlevania: Lords of Shadow**. Sin embargo, también explorarás otras épocas, que harán más completa la imagen del presente, pasado y futuro de la dinastía **Belmont**. Así, sus ancestros nos proporcionarán más pistas que desvelarán los misterios y secretos del pasado, y entenderemos las razones y motivos que tiene cada uno de los personajes para emprender esta cruzada en contra de la tiranía de **Drácula** y su horda de criaturas.

En busca de venganza

Trevor Belmont, caballero de la Hermandad de la Luz, decide ir a cumplir con su destino y vengar a su madre, quien muere en manos de su padre, **Gabriel Belmont**, a quien se le ha vuelto a ver recientemente habitando un castillo, ahora ya con aspecto lúgubre: cabello blanco, ojos anaranjados y grandes colmillos que caracterizan a **Drácula**, quien, por cierto, ha declarado la guerra a su antiguo clan: La Hermandad de la Luz. **Gabriel**, por su parte, desconocía la existencia de **Trevor**, pues cuando nació, su esposa lo escondió -a consejo de **Pan**- para evitar que el pequeño sufriera un trágico desenlace. Así, **Trevor** fue criado como un guerrero por parte de La Hermandad de la Luz, pero ya como adulto La Hermandad le revela su verdadero pasado, llenando de ira las venas de **Trevor**, quien clama justicia, venganza en contra de su propia sangre.

El héroe legendario

Cuando **Simon** tenía sólo seis años, vio cómo su padre, **Trevor**, emprendía un viaje a un destino incierto, **Simon** pudo escapar a su fatídico destino al escapar hacia el bosque, en donde fue encontrado por los lugareños, quienes lo protegieron y criaron. Pronto él se convirtió en un fuerte guerrero.

Efectos visuales en 3D aderezados con buen estilo de juego en 2.5 dimensiones

La venganza de los **Belmont**

El legendario clan de poderosos cazavampiros

A través de diferentes etapas conocerás la historia de los **Belmont**. Cada uno de ellos contará con técnicas de combate únicas que podrás mejorar con el paso del tiempo.

Simon Belmont

Un tipo rudo que optó por usar un látigo en lugar de la Cruz de Combate. Es hijo de **Trevor Belmont y Sypha Belmont**, quienes fueron asesinados por **Dracula**, por lo que **Simon** juró que se vengaría.

Trevor Belmont

Al igual que su padre (**Gabriel Belmont**), él utiliza la Cruz de Combate como arma principal y otras secundarias, así como la magia Light y Dark.

Alucard

Él tiene poderes que le permiten transformarse, similar a como ocurriera en **Castlevania III**, sólo que su trasfondo será distinto. Sus armas principales son una cadena tipo Cruz de Combate y la espada

Los clásicos de la saga original
Perseguir y cazar vampiros: tradición de la familia Belmont

Castlevania (1986)
Mientras México vive su Mundial de futbol, en Japón surge Castlevania (NES).

Castlevania II (1987)
El juego tomaba tintes de acción, aventura y RPG.

Castlevania The Adventure (1989)
Ocurre cien años antes del primer Castlevania.

Castlevania III Dracula's Curse (1990)
Se podría decir que es el mejor título de la serie en Nintendo.

Castlevania II Belmont's Revenge (1991)
Secuela directa de Castlevania The Adventures.

Super Castlevania IV (1991)
Simon Belmont llega a Super Nintendo con esta obra maestra.

Castlevania Dracula X (1995)
Richter Belmont es el encargado de matar a Drácula.

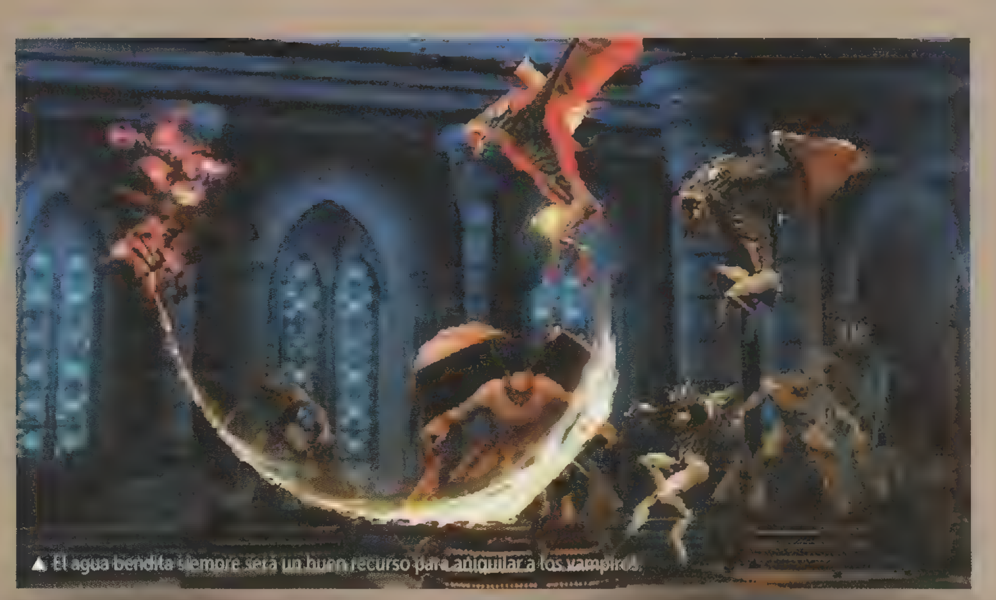
Castlevania Legends (1997)
Sonia Belmont en el último Castlevania para Game Boy.

Castlevania Legacy of Darkness (1999)
Mejora el primer Castlevania 64 e incluye a nuevos personajes.

La pantalla táctil
MercurySteam logró un buen trabajo con el uso de la pantalla táctil, pues no sólo se limitaron a las funciones básicas de presentar fragmentos del mapa para conocer tu ubicación o la de los lugares con posibles secretos, sino que también podrás ver las características de los personajes, así como ingresar -con el *Stylus*- marcas para recordar elementos importantes que te puedan ser de utilidad más adelante.

Esto es un detalle simple pero viene muy al caso, ya que se trata de un título con múltiples aspectos de exploración, así que con ello tendrás un mejor registro de tus avances.

Otro de los detalles importantes es que la aventura, por lo menos en la primera ocasión, constará de aproximadamente 20 horas de juego; bastante respetable para un juego portátil. Durante tu progreso recorrerás diversos escenarios en los que te valdrás de tus armas principales para escalar riscos o trepar por paredes, como suele ocurrir en los títulos del género. También es importante destacar el trabajo de diseño de personajes y locaciones; todo ello ocurre en una atmósfera lúgubre iluminada por candelabros, antorchas, velas o la intensidad de la luna, y luce notablemente al ver cómo se manejan las sombras en los trajes de los personajes, cuatro en total si contamos una breve interacción con **Gabriel**.


▲ El agua bendita siempre será un buen recurso para aniquilar a los vampiros.

Alucard
En los trabajos previos de Koji Igarashi (**Symphony of the Night**, **Aria of Sorrow**, **Portrait of Ruin**, entre otros), **Alucard** se presentaba como el hijo directo de **Drácula**, para esta ocasión su historia será un poco diferente, pues como ya sabrás, toda la historia de **Lord of Shadows** es distinta. De esta forma, el poderoso guerrero de cabello blanco será el de mayor misterio, aunque en definitiva tendrá relación directa con el clan **Belmont**. Por supuesto, él, al poseer poderes vampíricos, tendrá habilidades especiales, como por ejemplo,

2001 — Castlevania: Circle of the Moon
Nathan Graves desafía a Drácula para rescatar a Morris Baldwin.

2002 — Harmony of Dissonance
Juste Belmont toma el protagónico.

2003 — Castlevania: Aria of Sorrow
Situado en 2035 y con Soma Cruz como estelar.

2005 — Castlevania: Dawn of Sorrow
El primero para NDS es una secuela de Aria of Sorrow.

2006 — Castlevania: Portrait of Ruin
La mejor aventura de la serie en GBA. Se ubica en Europa en 1944.

2008 — Castlevania: Order of Ecclesia
Secuela directa del aclamado Symphony of the Night.

2008 — Castlevania Judgement
El primero de la saga en ser del género *fighting*.

2009 — Castlevania: The Adventure Rebirth
Remake en Wii de Castlevania: The Adventure (GB).

2013 — Castlevania: Lords of Shadow Mirror of Fate
Reboot de la historia. Aquí todo cambia.

transformarse en niebla o en lobo, así como también armas similares a las de **Gabriel**, pero agregando la espada que le dará más poder a sus ataques.

En conclusión

Castlevania: Lord of Shadows - Mirror of Fate promete ser uno de los juegos más intensos de la serie. Ahora con esta nueva faceta creada por el estudio español se despejarán muchas dudas que pudieron surgir luego de la pasada aventura, pero lo más importante es que retoma un poco del estilo que hizo famoso a Iga, en dos dimensiones y bajo la categoría de plataformas.

En cuanto al efecto tridimensional del Nintendo 3DS, te comentamos que lograron resaltar muy bien los escenarios, maximizando los visuales para que disfrutes de una experiencia de juego única. Por último, los videos introductorios de cada nivel estarán a modo de novela gráfica, resaltando el trabajo de ilustración a pesar de que no fueron *Full Motion Video* como en el primero de la serie. No dudes en jugarlo, de seguro quedarás satisfecho al terminarlo.



▲ Consigue nuevas mejoras para que tus heroes sean invencibles.

▼ Las Criaturas de la Noche no tendrán piedad en sus ataques.

▲ El látigo, sólo los **Belmont** -e **Indiana Jones**- han podido dominarlo.

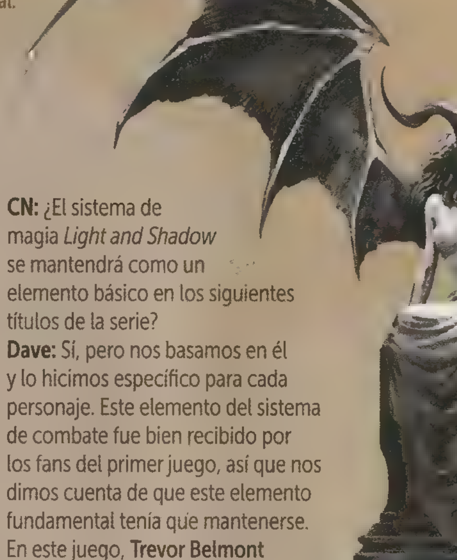


▲ Síguelo en Twitter: @CastlevaniaLOS

Entrevista a Dave Cox

Productor de Konami en Inglaterra, ha trabajado en grandes títulos como Silent Hill, Boktai o Contra.

Foto: Cortesía Konami


▶ El arte cambió pero mantuvo una similitud ante el concepto original.

Dave revela detalles realmente interesantes que no hacen más que esperar a que pronto llegue la fecha de estreno de esta nueva edición de **Castlevania** en Nintendo.

Club Nintendo: Mirror of Fate es muy diferente de los otros títulos portátiles de **Castlevania**. ¿Podríamos pensar que habrá más juegos como **Order of Ecclesia or Portrait of Ruin**?
Dave Cox: Los tiempos han cambiado, y la serie ha evolucionado. La audiencia de **Castlevania** está buscando nuevos retos y materiales novedosos. La serie estuvo en declive, cuando Konami tomó la decisión -en 2007- de intentar algo nuevo, dando paso a **Castlevania: Lords of Shadow** en 2010, convirtiéndose en el juego de **Castlevania** de mayor éxito en toda su historia. Con esto se probó que la audiencia estaba lista para aceptar esta nueva dirección, ¿por qué habríamos de regresar?

Dave: Quisimos recrear **Castlevania: Lords of Shadow**. El éxito del *reboot* nos hizo ver que tomamos la decisión correcta al proseguir con este nuevo universo y esta nueva dirección. Así que fue sencillo para nosotros tomar la fórmula y aplicarla en **Mirror of Fate**. Por otro lado, quisimos tomar las influencias de los juegos tradicionales de la serie (en específico de **Castlevania III: Dracula's Course**), así como agregar algo de juego original a la mezcla. Por supuesto, la serie **Lords of Shadow** está más enfocada al combate en comparación de los títulos anteriores; sin embargo, sentimos que también podríamos mejorar la exploración y los elementos de plataformas. Con todo esto, el juego

CN: ¿El sistema de magia *Light and Shadow* se mantendrá como un elemento básico en los siguientes títulos de la serie?
Dave: Sí, pero nos basamos en él y lo hicimos específico para cada personaje. Este elemento del sistema de combate fue bien recibido por los fans del primer juego, así que nos dimos cuenta de que este elemento fundamental tenía que mantenerse. En este juego, **Trevor Belmont** (quien es hijo de **Gabriel**) mantiene

"Con Castlevania: LOS, se probó que la audiencia estaba lista para aceptar esta nueva dirección".

CN: Parece que **Gabriel/Dracula** tienen un papel de antihéroe en esta historia, ¿hay alguna posibilidad de que él se una a los tipos buenos en nombre de los nuevos Grandes Jefes?
Dave: Lo que alguna vez fue **Gabriel Belmont** es ahora **Drácula**. Los eventos en **Castlevania: Lords of Shadow** lo han cambiado, convirtiéndolo en lo que es ahora. En **Mirror of Fate** veremos el próximo escenario de dicho cambio y así entenderemos más de su desarrollo. La serie **Lords of Shadow** se trata de **Dracula**, estamos narrando su historia, cómo se volvió esta persona, por qué y cuál es su destino. ¿Por qué los **Belmont** lo persiguen? Éstos son las preguntas fundamentales que nunca han sido respondidas. ¿Encontrará la redención o estará destinado a convertirse en verdadera maldad? ¡Este tipo de incógnitas son las que planteamos en **Mirror of Fate**!

CN: ¿Cuál fue tu primer impulso cuando creaste el *gameplay* de **Mirror of Fate**? ¿Hacer algo diferente o tratar de mantener las bases de la serie?

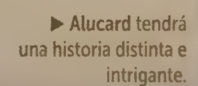
es una amalgama de la nueva dirección, con bastantes de los elementos interesantes que han vuelto famosa a la serie **Castlevania**. Es importante para nosotros que los fans de **Castlevania: Lords of Shadow** sientan que ésta es una secuela real, no un regreso hacia los juegos de la línea anterior.

CN: ¿Quién decidió que **Gabriel** se transformara en **Dracula**?
Dave: Fue una decisión que **Enric Alvarez** (jefe del estudio y director del juego) y yo hicimos al principio, durante el concepto de los escenarios del desarrollo original de **Castlevania: Lords of Shadow**. Inicialmente, planeamos recrear el juego original con **Simon Belmont** en el protagónico, pero rápidamente fuimos atraídos hacia la idea de narrar el origen de **Dracula** y hacer un juego que tomara ese punto de vista y emitiera una luz en el por qué los **Belmont** son quienes deben enfrentarlo a través de los tiempos. Ya con esa idea la historia surgió bastante rápido, así como tuvimos una clara dirección de nuestra visión de la mitología.

estas habilidades de *Light and Shadow*, pero tanto **Simon** como **Alucard** tienen una versión más desarrollada que les permite utilizar características específicas. **Simon** tiene guardianes que lo protegen de ataques o que pueden atacar a enemigos a distancia. **Alucard** posee poderes vampíricos, pero trabajan en el mismo aspecto fundamental. Tienes que vencer enemigos y recolectar magia, luego manejar tus recursos mientras juegas, decidiendo cuál habilidad utilizar en cada situación. Entre mejor juegues, conseguirás más magia; de lo contrario, seguramente tendrás problemas cuando te enfrentes a las Criaturas de la Oscuridad.

CN: ¿**Lords of Shadow** tendrá una adaptación en HD para Wii U?
Dave: No. No tenemos planes de llevar este juego a Wii U.





▶ **Alucard** tendrá una historia distinta e intrigante.

▼ El rey de los juegos de peleas está disponible para varios móviles.

Franquicias que llegan a los móviles

¿Adaptándose por tendencia o por convicción?



▲ **Pac-Man** está presente en un sinnúmero de aparatos móviles.

La evolución de los teléfonos celulares, calculadoras, Palms, iPods y demás *gadgets* ha sido una competencia despiadada por ofrecer más a la gente que está al día con la tecnología. Para darle un extra a sus móviles, las compañías comenzaron a incluir juegos, de manera que en un solo aparato pudieran tener tanto comunicación como entretenimiento. Claro está que hoy día un móvil puede reproducir películas y mp3, además de tener un sinnúmero de aplicaciones que van desde lo más útil y práctico hasta lo verdaderamente absurdo. Pero queremos hacer hincapié en un tema en particular, y es qué hay dentro de la adaptación de grandes franquicias a este tipo de dispositivos.

Antes que nada recordemos que se le llama "juego móvil" a aquellos que se pueden jugar en un teléfono celular, *smartphone*, *PDA*, *tablet*, calculadora, iPod, iPad o iPhone, entre muchos otros, y no se incluyen en sistemas portátiles de videojuegos, como el N3DS.

El primero de estos clásicos fue uno de los más obvios en ser adaptado, pues por su sencillez de concepto, alto nivel de diversión y ser muy amigable para todo tipo de jugadores resultó ser ideal para la tarea. Nos estamos refiriendo a **Tetris**, que fue trasladado al Hagenuk MT-2000, en 1994.

Muchas conversiones son bastante buenas, además de que tienen un precio muy razonable



▲ Este gran clásico era uno de los juegos obvios a adaptarse a móvil.



▲ Hay para todos los gustos, como la serie **Guitar Hero**.



▲ Las versiones para iOS son de las mejores que existen.



▲ **Resident Evil 4 Mobile Edition** hasta trae extras.

Ventajas y desventajas

Posteriormente, muchos modelos de celulares Nokia incluyeron otro clásico que por su simplicidad también fue sencillo de adaptar; **Snake** y todas sus variantes han sido de los más jugados. Claro está que todos estos títulos utilizan la tecnología del aparato, y es lo que los limita para funcionar y ofrecer más que un sistema de videojuegos normal. Gracias a que pronto hubo móviles con puerto infrarrojo, y un poco más tarde Wi-Fi, es posible disfrutarlos con más amigos.

Muchos de los juegos móviles vienen incluidos en el aparato de fábrica, pero otros deben ser adquiridos por separado. Una ventaja de este tipo de títulos es que resultan ser muchísimo más baratos que los que compras en las consolas. El lado malo es que esto es porque no tienen ni la duración ni la calidad que uno que venga en un disco de varios gigas.

Aun así, los juegos móviles alcanzan una gran popularidad debido a que son principalmente "casuales", no te quitan demasiado tiempo, puedes aprender a jugarlos rápidamente, y su *Replay Value* es altísimo en comparación con otros títulos que salen al vapor.

Claro que también hay otros que alcanzan una popularidad increíble al lanzarse para los teléfonos celulares, tal es el caso de **Angry Birds** y **Plants vs Zombies**, los cuales han dado el salto a tener sus propias versiones para sistemas de Nintendo.

Una de las grandes ventajas es que al ser lanzados para los móviles ciertos títulos que han alcanzado precios exorbitantes por ser raros en su formato original están a un precio más cómodo y pueden ser disfrutados por más gente, como es el caso de clásicos como **Chrono Trigger** y **Final Fantasy**.

Clásicos difíciles de conseguir, ahora están disponibles



▲ **Altered Beast** está muy bien adaptado. Vale la pena conocerlo.

DESMOND: I WILL CLEAR OUT AS MUCH OF THE MANSION AS I CAN. PLEASE BE CAREFUL.

▲ **Castlevania: Order of Shadows** no tuvo muy buena recepción.



▲ ¿Quién no gusta de jugar un buen **Tetris** en donde quiera que esté?



▲ La versión de **RE4** es muy fiel a su original, aunque tiene obvias limitantes.



▶ **Final Fantasy** tiene muchas adaptaciones para teléfonos celulares.



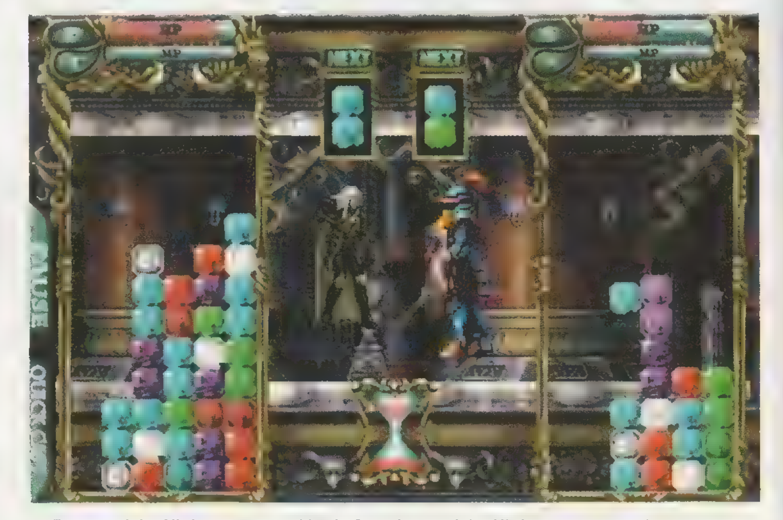
▲ No todo es color de rosa, pues hay juegos rudos, como **Doom**.

Una decisión difícil

Pasemos al corazón de nuestro artículo, y esto se refiere a entender mejor la incógnita del porqué algunas de las franquicias más populares del entretenimiento electrónico llegan a tener alguna versión móvil, o bien una adaptación de una aventura que ya salió en algún sistema casero o portátil. Nos preguntamos si en algún momento los licenciatarios se pusieron a pensar si era buena idea o no que algunos de sus grandes éxitos diera este paso, pues aunque algunos piensan que sí, otros opinan lo contrario. Tal vez si vemos algunos de los títulos que se convirtieron en móviles, lleguemos a una conclusión objetiva y certera.

En gustos se rompen géneros...

Ya hemos visto cómo hay ventajas y desventajas sobre la adaptación de estos juegos, por lo que podemos mencionar que si los llegas a tener en su formato original, obviamente serán mucho más recomendables, pero si no es así, qué mejor que traerlos en tu móvil, ¿no crees? Ahora que sabemos que habemos muchos fans que los queremos en cualquier sistema o versión, por lo que indudablemente querremos jugar **Resident Evil 4** en el Nintendo GameCube, Wii, o iPod. Todo es cuestión de gustos, pero sólo recuerda que la calidad gráfica y de duración no es la misma. No olvides escribirnos para comentarnos tus puntos de vista. ¿Y tú traes clásicos en tu móvil? Solamente no olvides que debes informarte bien antes de descargarlos.



▲ **Encore of the Night** es una versión de **Symphony of the Night** pero en *puzzle*.

Algunos juegos deben ser reimaginados para que se adapten a su versión móvil



▶ Vivir el presente sin pensar en el futuro.

Hemos preparado una gran sección, esperamos que la disfruten tanto como nosotros.

Recuerdos del ayer

En muchas ocasiones, la infancia es el lugar donde regresamos para recordar como se debe vivir.

▲ Una tarde bajo un árbol con las personas correctas es un gran tesoro

Si existe un estudio que logre captar y transmitir el verdadero significado de la vida en cada una de sus películas, ése es el estudio Ghibli, que desde 1984 nos ofrece diversas cintas con temáticas diversas, pero siempre con un objetivo principal, lograr ver lo mágico que es vivir.

En esta ocasión, les platicaremos de una de sus obras más famosas, **Recuerdos del ayer**, que a diferencia de otros de sus trabajos, como **Ponyo** y **El castillo del vagabundo**, se trata de observar la vida tal cual es, sin personajes de otros mundos. Pero, insistimos, sin que esto reste mérito a la producción; al contrario, nos encontramos ante una gran obra de arte.

Pero antes de comenzar a hablarles del argumento debemos decir que el genio tras esta película, como no podía ser de otra manera, es el maestro Hayao Miyazaki, quien en 1991 decidió dar un paso adelante en la evolución del estudio creando esta obra, que desde su estreno ha logrado quedarse en el corazón de todo aquel que la mira.

La bella infancia

No cabe duda de que una de las etapas que más añoramos con el paso del tiempo es la de la niñez, esos años en los que las preocupaciones no existen y los días parecen no terminarse nunca, es ahí donde nuestro carácter se forma, donde nuestro destino se comienza a marcar. En ocasiones, somos más valientes en esa época que cuando crecemos y nos convertimos en adultos, es por eso que los niños siempre resuelven sus problemas de la manera más simple y honesta que pueda existir.

En esta cinta, **Recuerdos del ayer**, veremos la historia de **Taeko Okajima**, una chica de 27 años de edad quien gusta de los pequeños detalles de la vida, no corre en la carrera de la vida, simplemente se dedica a disfrutar de lo que a ella le agrada; en este caso, el campo.

Ella trabaja en una oficina, donde todos los días escucha las mismas pláticas de la misma gente, exagerando cada una de sus actividades como si se tratara de una competencia, más que de compartir un momento con otra persona.

Llega el verano y todo mundo planea sus vacaciones a la playa o lugares exóticos, pero **Taeko** tiene una idea muy diferente: ella prefiere ir al campo, pero no precisamente a descansar, sino a trabajar, le encanta pasar su tiempo ayudando y recolectando flores que sirven para diferentes objetos.

No todo en la vida debe ser seguir reglas. En ocasiones, romperlas trae la verdadera felicidad



▲ Siempre debemos escuchar lo que dice nuestro niño interior.

Obras para el corazón
Estudio Ghibli, la casa de los sueños

[illegible]

"Ureshii"
Es la palabra japonesa usada para decir "feliz".

La colina de las amapolas
La vida de Umi, una chica [illegible]...

Puedo escuchar el mar
Muchas veces la vida social no resulta fácil para todos, como es el caso de Rikako, a quien la vida le reserva una gran sorpresa.

Susurros del corazón
Los libros representan una puerta a otro mundo, a uno mágico donde las emociones [illegible], como le ocurre a Shizuku.


◄ En los detalles simples de la vida radica la felicidad

Un nuevo camino
Siempre debemos buscar nuevas aventuras

[illegible]

Regreso al pasado
Durante su viaje al campo, **Taeko** por alguna extraña razón no puede dejar de recordar sus épocas de infancia, particularmente cuanto estaba en quinto grado de primaria.

Sólo cierra sus ojos y un sinfín de memorias llegan hasta ella, sus compañeros de clase, su primer amor, los conflictos que tenía a esa edad con sus amigas mayores, incluso cuando por primera vez en su vida comió una piña con toda su familia reunida.

Pero no todo es felicidad, también tiene algunos recuerdos que le agradaría olvidar, pero de los cuales aprenderá una valiosa lección...

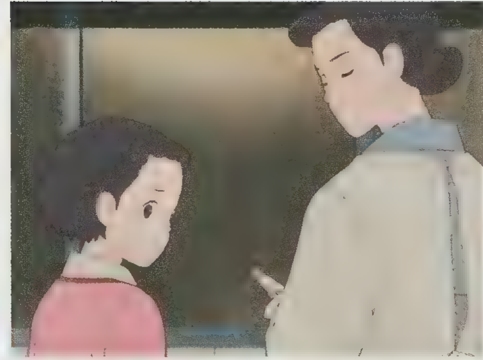
Cuando era niña, realizó una pequeña participación en una obra de teatro, en la que al final agregaba algunas cuantas palabras a su personaje, lo que daba emotividad a la escena, pero su maestra le pidió que se apegara al guión, que no hiciera algo que no estaba escrito en el libro, por lo que ella debió seguir esa orden... pero no al cien por ciento: sustituye sus últimas frases por un movimiento de su mano.

Un pequeño detalle que le valió que un representante de una obra teatral decidiera hablar con su familia para que le permitieran actuar en una obra donde tendría el papel principal. Ella estaba feliz con la propuesta, pero a su padre no le parecía correcto e impide que la acepte, así que después de mucho insistir, la compañía teatral debe buscar a otra niña para darle el papel.

Para las matemáticas no era muy buena, siempre tenía malas notas, que provocaban que su madre y hermanas se burlaran de ella. En una ocasión, al estar con su hermana, le hace ver que desde su perspectiva las fracciones no tienen mucho sentido, incluso simula un ejercicio para justificar su punto, el cual deja con la boca abierta a su hermana mayor, pero ésta en lugar de apoyarla simplemente le dice "así son las cosas y debes seguir las reglas".

Dos momentos cruciales en su vida, en los que por diversas circunstancias tuvo que apegarse a las reglas, ya sea de su padre o de las matemáticas básicas, pero que no le permitieron progresar con su vida como ella hubiera deseado, fue una gran lástima.


▲ Un buen consejo puede ayudarnos en nuestra vida.


◀ La madre de **Taeko** no representó un gran apoyo para ella.




▲ Ver un amanecer es un gran regalo.

Valora todos los momentos de tu vida antes de que se conviertan sólo en recuerdos

Con el paso del tiempo en el campo, **Taeko** conoce a un joven, de nombre **Toshio**, con quien pasará grandes momentos. Se le nota tan feliz que la abuela de **Toshio** le pide que considere casarse con él, que es una buena persona que siempre la cuidará no importando qué ocurra... La propuesta no es bien tomada por **Taeko**, quien se siente presionada y decide alejarse para pensar y, por primera vez, ser honesta con ella misma y decidir qué quiere de su vida.

Toshio la ve al caminar bajo la lluvia, por lo que la invita a subir a su auto, ahí platican de la infancia de **Taeko**, una curiosa anécdota que impacta todo el ser de ella, haciéndola reconsiderar sus pensamientos y creencias de toda su vida.

Al siguiente día, **Taeko** debe abandonar el campo, sus nuevas amistades, incluido **Toshio**, la acompañan a la estación del tren. Una vez más las reglas y normas están a punto de evitar que **Taeko** sea feliz y se quede con lo que realmente desea, que es estar con **Toshio**, pero la esperanza de una vida más cómoda en la gran ciudad de Tokio le causa conflicto. Sube al tren, pensativa, se asoma por la ventana para despedirse agitando su mano... se le nota triste, no por el adiós, sino porque se está traicionando a ella misma. De pronto, la pequeña **Taeko** de ocho años aparece en el vagón junto con sus compañeros de infancia, decididos a que no cometa otro error, a que rompa las normas... No te comentamos el final, debes verla y disfrutarla por ti mismo, está llena de detalles que resultan un deleite en todo sentido.

Volver a vivir

El verdadero valor de esta obra no está en lo que vemos en la pantalla, sino en lo que nos logra transmitir, no se trata de la historia de **Taeko**, sino de nuestra propia historia. Con cada anécdota, nosotros recordaremos una similar en nuestras vidas, alguna muy feliz y otras muy tristes, pero siempre con alguna enseñanza que ahora. En nuestra época adulta debemos seguir, recordando que no importan los problemas ni las dificultades; la vida tiene magia en cada detalle, en cada amanecer, en nuestros amigos, elementos que nos muestran la verdadera felicidad, esa que no es artificial y que muchas veces seguimos sólo por que así lo dicta la sociedad, las tendencias y modas que se encargan de modificar el comportamiento de las personas, en ocasiones con un precio muy alto: abandonar nuestros sueños e ilusiones, dejarlas atrás en la vida.

Esperamos que hayan disfrutado de la sección, les recordamos que pueden escribirnos a la dirección de la revista para hacernos recomendaciones sobre los temas que les gustaría ver publicados en estas páginas, en las que ya tenemos, por cierto, muchas obras de Ghibli entre sus sugerencias. Nos leeremos en un mes, disfruten de cada día justo como cuando eran niños, ésa es la clave para seguir valorando la vida, pronto les tendremos más sorpresas del mundo del anime.

Nueva obra en camino

Para este 2013, Hayao Miyazaki tiene preparada una nueva cinta de nombre **Kaze Tachinu**, que al parecer será uno de sus trabajos más importantes.



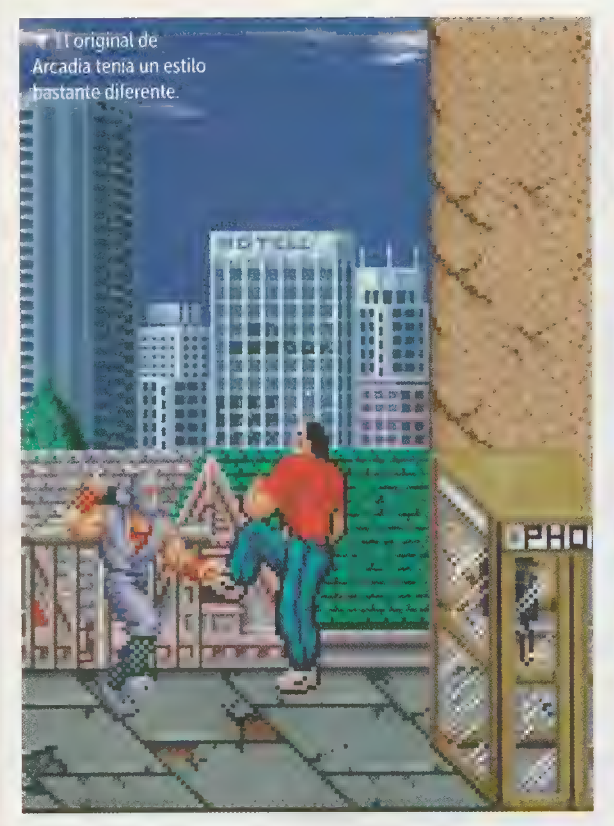
▶ **Ryu Hayabusa**, el protagonista, también ha evolucionado

¡Acción al estilo ninja!

Existen juegos que se quedan en una sola entrega, mientras que otros se convierten en series populares. El secreto para el éxito es que siempre haya una evolución llena de cambios y cosas frescas, y es exactamente lo que ha logrado la saga **Ninja Gaiden**. Vamos a ver cómo ha ido progresando con el paso del tiempo, permaneciendo siempre en el gusto de los fans.

Ninja Gaiden 外伝

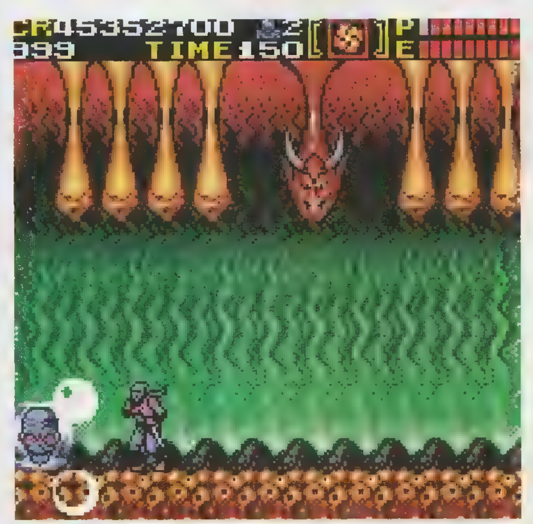
El sendero del ninja **Ryu Hayabusa** ha sido verdaderamente notable con el paso de los años



▼ El original de Arcadia tenía un estilo bastante diferente.



▲ A pesar de los cambios, el diseño ha sido constante.



◀ La versión de SEGA Master System fue buena pero no excelente.

Ninjas hay muchos, pero ninguno ha sido tan emblemático para los videojuegos como **Ryu Hayabusa**, estrella de todas las entregas de la serie **Ninja Gaiden**. Desde que salió Arcadia, a finales de la década de 1980, ha tenido cambios en el *gameplay*, así como en la historia, pero indudablemente ha conservado un estándar de calidad que no puede pasar desapercibido por los que gustan de los juegos bien realizados.

Es posible que no lo sepas, pero hubo algunas versiones de **Ninja Gaiden** para las consolas de SEGA, que en ese momento era competidor de Nintendo. Dos salieron, la de Master System y la de Game Gear, pero la tercera, pensada para el Genesis, fue cancelada. Estos juegos presentaban una historia totalmente distinta y se consideran fuera de la línea del tiempo canónica, especialmente porque fueron desarrollados por otra compañía, con permiso de Tecmo.

Los juegos de SEGA no fueron tan conocidos como los del NES.

▶ El Game Gear también tuvo una entrega de **NG**.



Línea del tiempo

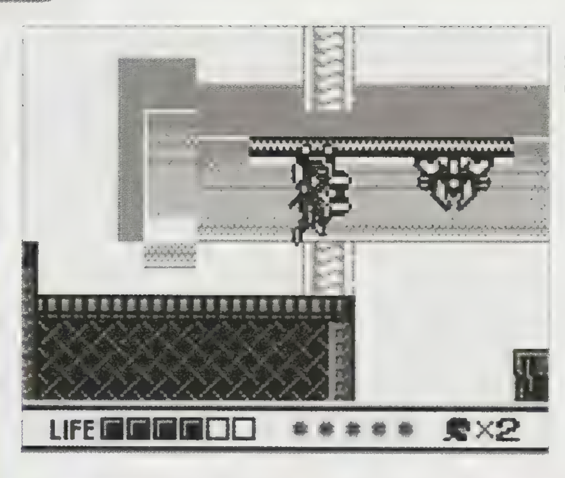
Fechas de salida de las entregas de la serie

- 1988 **Ninja Gaiden** (Arcadia)
  Ninja Gaiden (NES)
- 1990 **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** (NES)
- 1991 **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom** (NES)
  Ninja Gaiden (Game Gear)
  Ninja Gaiden Shadow (Game Boy)
- 1992 **Ninja Gaiden** (Master System)
- 1995 **Ninja Gaiden Trilogy** (SNES)
- 2004 **Ninja Gaiden** (Xbox)
- 2005 **Ninja Gaiden Black** (Xbox)
- 2007 **Ninja Gaiden Sigma** (PS3)
- 2008 **Ninja Gaiden: Dragon Sword** (NDS)
  Ninja Gaiden II (Xbox 360)
- 2009 **Ninja Gaiden Sigma 2** (PS3)
- 2012 **Ninja Gaiden 3** (Xbox 360/PS3)
  Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (Wii U)





▲ La historia de la saga original es muy interesante.



◀ **Ninja Gaiden Shadow** fue la primera entrega portátil.



▲ Sin duda, **Ninja Gaiden II** fue la mejor entrega del NES.



Tres grandes clásicos

Cuando los 8 bits reinaban en la industria

La serie original tuvo tres entregas canónicas, con un éxito sin precedentes. Todas eran muy difíciles de terminar, por su alto nivel de dificultad.

Estos títulos tuvieron dos elementos clave en su éxito, además del increíble *gameplay*. Los *cinemas display* en los que se desenvolvía la historia y la variedad de su estilo de juego fueron predominantes para que se colocaran como unos de los mejores títulos de la consola. ¿Los llegaste a jugar? ¡Fueron excelentes!

Trilogía original

Acción memorable

En el legendario Nintendo Entertainment System vimos grandiosas obras de arte, pero pocas conjugaron emotividad, acción intensa y una historia sumamente interesante y profunda como lo hizo esta trilogía. No olvidemos que en esta nueva historia no se toman en cuenta los eventos del original de Arcadia ni mucho menos las entregas de los juegos de SEGA.

A diferencia de su original, esta saga se enfocó en la acción veloz que caracterizó a los juegos subsecuentes, y la dificultad subió bastante, convirtiéndolo en uno de los juegos más difíciles.

También existió una versión para el Game Boy clásico: **Ninja Gaiden Shadow**, pero ésta fue realmente la localización de otro título, además de que la historia estuvo un tanto fuera de lugar. Hay quien la considera dentro de la original, y otros la ven como una entidad totalmente aparte. Sea como sea, el juego es muy bueno y vale la pena mencionarlo.

Asimismo, hubo una recopilación de los tres juegos de NES, que salió para el SNES. A pesar de que es un buen compendio, especialmente para quienes no tuvieron oportunidad de jugarlos, sufrió ciertos cambios de calidad.

La evolución del ninja
Cuando los cambios son realmente buenos

Serie original
Ryu tenía un diseño más sencillo. Era un joven ninja sin miedo, dispuesto a todo.

Ninja de NDS
También hubo una versión para el portátil de dos pantallas. ¿Qué tal su apariencia?

El *reboot* de **Ninja Gaiden** que salió para las consolas de generaciones más recientes nos presentó a un **Ryu Hayabusa** más maduro pero con los mismos ideales y deseo de enfrentar al mal. Sin duda, la mejor versión ha sido **Razor's Edge**.

▼ Los juegos de SEGA no tuvieron la calidad de los otros.



Reiniciando la historia
Todo cambia, ¿por qué no los ninjas?

La nueva saga tuvo grandes cambios, tanto estéticos como de diseño de personajes (checa a **Irene Lew**, es muy distinta a la de NES). La acción en 3D fue más intensa, aunque no tuvo la misma dificultad de sus predecesores de 8 bits. ¿Lo notaste?

El ninja reinventado
Reboot, cameos, nuevo juego

Las nuevas generaciones de consolas trajeron un *reboot* de **Ninja Gaiden** que nos impresionó por su estilo más oscuro, temática seria y una sorprendente manera de jugar, con combos y habilidades novedosas. No es que sea una alterna, sino una reimaginación de la original, con muchos cambios notables que bien valieron la pena la espera entre sagas.

En esta nueva serie también hubo un juego portátil para Nintendo DS, que fue sumamente diferente pues se controla mayormente con el *Stylus*, y sujetando el sistema verticalmente.

La más reciente entrega, **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge**, aprovecha muy bien las capacidades del Wii U para ofrecernos una experiencia más emocionante, con una calidad que en verdad no puedes dejar de conocer, seas o no fan.

Finalmente, se ha anunciado **Yaiba: Ninja Gaiden Z**, la cual será una entrega totalmente distinta. En ésta, según se dice, será otro protagonista, dejando a **Ryu Hayabusa** como el villano. Todavía no hay nada seguro, pero hay que estar al pendiente, pues la evolución de **Ninja Gaiden** todavía no ha terminado.

por Alejandro Ríos "Panther"

Las series pendientes

Un mes más ha pasado volando, y aquí estoy nuevamente listo para platicarte de las series del icónico androide de Capcom que quedaron pendientes la ocasión anterior. Sé que en gustos se rompen géneros, pero como en el Reload se rompen tabúes y se abren mentes, veremos con la cruel verdad las sagas restantes de Mega Man. Acomódate en tu sillón favorito, ¡porque vamos con todo!

▲ También Zero protagonizó su propia serie gracias a su popularidad.

Mega Man

Los cambios radicales de las sagas alternas




▲ Ésta es una de las series que más críticas ha tenido.



▲ Quién diría que la villana tendría mejor aceptación.


▲ No sólo se juega diferente, sino también el héroe es distinto.

Mega Man Legends

¡No es **Mega Man**!


Cambiaron demasiado a Mega Man


¡El juego de la mala fue mejor que los del héroe!

Las entregas anteriores de este singular personaje no habían encontrado una pared crítica tan fuerte hasta la llegada de la saga **Legends**, la cual convirtió al androide de titanio que luchaba por el bien de la humanidad en un gambusino que, si no es por el color azul, no se parecería en nada al original robot que disparaba y daba saltos en sus desafiantes entregas que vimos en múltiples consolas.

Cambiando para mal

He conocido a muchos colegas que han disfrutado de los juegos de **Mega Man** desde sus inicios, y pocos me han comentado que en verdad les gustó la distinta forma de jugar que presentó esta serie. Pero, sin lugar a dudas, la mayoría se ha quejado de la saga y prefieren no hablar de ella, como si nunca hubiera existido, lo cual además de comprensible, es preferible.

El estilo de juego cambió radicalmente, pues aquí controlabas al protagonista con vista "por atrás", con la jugabilidad que caracterizó a los malos títulos del montón que salieron en 3D para el Nintendo 64 y el PlayStation. Cabe mencionar que para la consola de Nintendo sólo llegó una entrega, mientras que las demás sólo vieron la luz en el sistema de CD de Sony. Naturalmente, si hubiera tenido éxito, hubiéramos visto **Mega Man 64 2**, ¿no lo crees lógico? Por esta simple y sencilla razón muchos no quisieron volver a saber de esta serie que tuvo un final tan abrupto como necesario.

Cuando jugué la versión de N64 me dí cuenta de un detalle que la verdad consideré como un verdadero error por parte de los desarrolladores, y es que aunque es aparentemente imperceptible, no es el personaje lo que se mueve, sino el escenario en sí. ¡Vaya forma de echar a perder el divertido *gameplay* de la franquicia!


Conclusión
RECHAZABLE

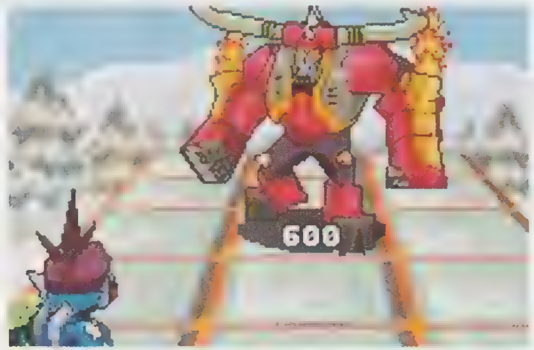
No es que este juego sea malo en sí, sino que... bueno, la verdad sí es malo. Con éste pasó lo mismo que con la serie **Battle Network**, hubieran funcionado mejor si no llevaran el nombre **Mega Man** en el título. Estoy seguro de que por esta razón fue cancelada la versión que se pensaba para Nintendo 3DS.

No todos los cambios son buenos, y en verdad los de **Legends** fueron nefastos



Violencia animada





▲ El estilo de juego de esta serie no es para nada malo.



▲ Esta vez el héroe necesita a alguien que lo "maneje".



▲ Los programas malos invaden la Red, debes borrarlos.



▲ Las dos sagas comparten el interesante estilo de juego.

Mega Man Battle Network/ Star Force

Dos sagas fuera de lo común



El *gameplay* es ingenioso



Se perdió el sentimiento original

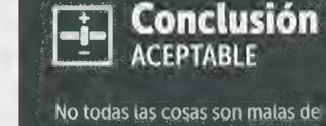
Muchos han sido los cambios que ha tenido **Mega Man** durante los años, pero nadie pensó que pasaría de ser una perfecta máquina de pelea, con transistores y engranes, a un programa de computadora que debe defender ferozmente a la red de los malvados que usan sus propios programas para sus fines maquiavélicos.

Puntos a favor y en contra

Esta serie ha demostrado que es bastante popular, a pesar de que los veteranos del control concordamos en que no debió de haber cambios tan radicales en el origen del personaje. Es decir, debió haberse llamado **Battle Network**, sin la necesidad de que llevara el **Mega Man**; tal vez sea porque Capcom tuvo miedo de lanzarlo de esa forma y quiso asegurar la aceptación de sus seguidores, o simplemente alguien hizo berrinche y pidió que forzosamente el héroe de metal tuviera ese cambio debido a que las computadoras y la navegación en Internet se convirtieron en algo de todos los días.

Sea cual fuere el porqué, no sólo decidieron lanzar esta serie alterna a las demás, sino que además hubo una saga que continúa con los eventos de la anterior, con los mismo elementos y estilo de combates. El problema más obvio fue que tuvo demasiadas secuelas y que tuvieron la desfachatez incluso de sacar versiones tal como en **Pokémon**, lo cual fue algo imperdonable.

La idea y forma de jugar fue bastante buena. Es lo que salva a estas series



Conclusión
ACEPTABLE

No todas las cosas son malas de estas dos series, pues a pesar de que **Mega Man** no debió ser adaptado a la idea de los programas y de Internet, el *gameplay* de estas sagas son muy buenos y bien vale la pena jugarlos, aun cuando son tantos. Al menos no fueron malos como la serie **Legends**, ¿verdad?

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

▲ Honor a quien honor merece. Zero realmente se ganó tener su propia saga.



Mega Man Zero

Un tono oscuro con nuevo héroe



Merecida importancia al reploide Zero



Concluyeron la serie en cuatro partes

Lo que nadie esperaba pasó, para regocijo de los fans del reploide enigmático de la franquicia, **Zero** obtuvo su papel protagónico en una intensa serie que realmente nos maravilló por su excelencia. En sus aventuras, **Zero** es encontrado muchos años después de los eventos de la serie **X**, y es reactivado para convertirse en el nuevo campeón, listo para defender al mundo y traer una época de paz entre los humanos y los robots.

¡Magnífico!

De todas las series que siguieron a la original y la **X**, **Mega Man Zero** es la que se llevó las palmas, pues además de regresar al estilo de juego tradicional en 2D, incursionó con nuevas modalidades que le dieron un toque único que terminó gustando a los jugadores de antaño, al igual que los contemporáneos, por su genialidad.

No debemos olvidar que fueron varios factores los que hicieron grande a la serie, comenzando porque la historia se tornó más seria (algo se perdió con la saga **X**, que tuvo cierta comicidad con sus cinemas estilo anime); asimismo, tuvo menos secuelas que otras sagas, y concluyó con la cuarta, en donde se demuestra la entrega y valor de este singular reploide, que se ha convertido en el favorito de muchos, inclusive sobre del protagonista de la franquicia.

Cuatro juegos solamente (y un compendio con todas las entregas) fueron suficientes para demostrar que cuando se quieren hacer bien las cosas, no basta con dejarse llevar por lanzar juegos al vapor ni secuelas sin sentido.

Ésta es una de las tres series favoritas de los seguidores, junto con la original y la **X**, y no por nada se merece que si tienes oportunidad, lo juegues para que lo compruebes por ti mismo.



Conclusión
INFALTABLE

Vaya que esta saga es una de las mejores, y para muestra está el hecho de que sus juegos son relativamente difíciles de conseguir. Ojalá que siguieran el ejemplo de esta serie y de la **Star Force**, que son las únicas que han tenido una conclusión, cuestión que realmente les falta a las demás.

Zero regresa a la acción en una de las más intensas aventuras de Capcom



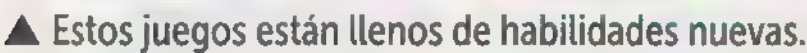
Violencia animada



▲ Aprovechando el estilo de **Mega Man Zero** para el éxito.



▲ Estos juegos están llenos de habilidades nuevas.







Mega Man ZX

¿Y... dónde están los robots?



Mantiene el estándar de calidad.

No ofrece algo realmente innovador.

La idea de lanzar una nueva serie no parecía tan mala, y siendo sincero, el resultado no es para nada despreciable. El problema es que se confiaron en el éxito del estupendo *gameplay* de la serie de **Mega Man Zero** para irse a la segura y que no hubiera tanto márgen de error, para que estos juegos se vendieran.

Lo mismo, acéptenlo

Este juego realmente no tiene nada de innovador más que el hecho de que son dos protagonistas -no robots- los que toman el papel de defender a la humanidad, ayudándose de las habilidades de los desaparecidos **Mega Man X** y **Zero**. Por lo tanto, el *gameplay* es el mismo que en la serie de **Zero**, con uno que otro cambio aquí y allá para que no fuera tan descarada la cosa. No obstante, quien ha jugado las diferentes sagas lo nota sin problema.

Una gran ventaja es que no ha tenido tantas secuelas, pero definitivamente no será buena idea si dejan "otra" serie inconclusa, pues lo único que hacen es que los dejemos de comprar. Fuera del detalle de que le falta cierta originalidad, el juego se puede disfrutar, pues mantiene indudablemente el estándar de calidad de los juegos de esta franquicia, lo cual es algo que no podemos olvidar.



Conclusión
ACEPTABLE

Esta serie es buena, pero la verdad no se siente como parte de la familia, por obvias razones. Aplaudo que hayan tenido las agallas de hacer algo distinto con la historia, pero repruebo la falta de los reploides. Sea como sea, es parte de la franquicia.

Cuando la situación se pone difícil, hasta los humanos entran en acción

Necesitamos una conclusión

Pues bien, **Mega Man** ha evolucionado bastante con el paso del tiempo, y es curioso, pues cuando muchas veces nos quejamos de que ya fueron demasiadas secuelas de una serie, no pensamos que pueden cometer el error de sacar sagas alternas que desvirtúan más al personaje que las secuelas en sí. De cualquier forma, sigue teniendo mucha aceptación este singular personaje, y estoy seguro de que muchos compartirán mi opinión que es uno de los más grandes iconos de la industria. Ojalá cerraran ya con broche de oro esta franquicia y concluyeran todas sus series, para que puedan ofrecernos algo realmente nuevo. No olvides escribirme a: panteon@revistaclubnintendo.com y a mi cuenta de Twitter: @PanteonCN, así seguiremos comentando sobre **Mega Man** y muchos otros juegos más. ¡Hasta la próxima ocasión!



Violencia animada


Luigi's Mansion
Dark Moon
Nintendo
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
2013 Nintendo


KONAMI
CLUB NINTENDO
Nintendo
Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
mercurysteam

RETOS



Envía tus récords a la dirección retos@revistaclubnintendo.com, recuerda que también puedes proponer nuevos desafíos para que otros jugadores traten de superarte.

Just Dance 4

¡Sácale brillo a la pista de baile con tus mejores pasos!

¿Eres el alma de la fiesta? ¿Te sabes los pasos del **Gangnam Style**? Envíanos tus mejores puntuaciones en las canciones de **Just Dance 4**, y comptite con la comunidad de CN.





▲ Te reto a bailar el Aserejé.

Kirby Super Star

Minijuegos simples pero divertidos

Prueba tus habilidades en minijuegos como Megaton Punch o Samurái Kirby, aquí sólo los más ágiles serán publicados.

New Super Mario Bros. 2

¡Consigue la mayor cantidad de monedas!



Es posible que te conviertas en todo un millonario, y tal vez no salgas publicado en Forbes, pero sí estarás en la cima de los más grandes jugadores y recolectores de monedas doradas de Club Nintendo. ¡Manda tus mejores puntuaciones!

Accesorios para tus consolas

Tenemos lo último para mejorar tu experiencia de juego



En Supermulticomputadoras encontrarás una amplia gama de productos para la satisfacción de lo que te gusta hacer. Por esta razón si requieres algo sofisticado, puedes confiar en nosotros, síguenos en Facebook y Twitter o consulta nuestra página www.storesmc42.com

Comfort Grip para el GamePad

Protege tu control con esta funda de silicón



DreamGear presenta este grip para el GamePad del Wi U. Disminuye el riesgo de ruptura en caídas y evita rayones; mantén tu control en buen estado. Si quieres más información, visita http://www.dreamgear.net/





Entrevista a Rich Moore

Nos habla sobre su primer largometraje animado, en el que revive una de sus pasiones de la infancia: los videojuegos.

Club Nintendo: ¿Cuál fue tu inspiración para realizar la película **Wreck-it Ralph**?
Rich Moore: Realmente me gustan los juegos de video, fueron una gran inspiración, estaban por todas partes cuando era niño (cines, restaurante, etc.) y eran irresistibles para mí.

De esta manera, cuando comencé a trabajar en Disney Animation Studios, hace cuatro años (como director), estaba desarrollando ideas para películas, y John Lasseter me invitó al estudio y mencionó que siempre quiso hacer una película sobre personajes de videojuegos, sobre sus vidas o de los juegos a los que pertenecen. Él me preguntó que si estaba interesado en ese proyecto, y como dije antes, yo sentía esa pasión por esos juegos cuando era niño, así que le respondí, ¡oh, por supuesto, me encantaría hacerlo! Así que comencé con la idea de cómo son los personajes, cómo es su vida en sus juegos. No quería hacer una película de videojuegos sólo de acción o aventura; sé que sería emocionante, pero me interesaba brindarle más elementos humanos a la historia, así que luego de pensar me encariñé con la idea de los personajes de la vieja escuela, que podrían ser como **Donkey Kong**.

Ralph es un tipo simple que lucha en su mente con un problema complicado: piensa sobre de qué se trata la vida o por qué está allí, o por qué es feliz con su trabajo, pues está programado para realizar algo a pesar de que ya no le agrada. Por lo que le compartí esa idea a John, y él pensó que era genial; sería tomar una historia humana y ubicarla en un fantástico mundo de videojuegos, así que de allí partimos con la idea.

CN: Realmente fue una gran idea utilizar los problemas y conflictos personales de **Ralph** y los demás personajes para hacer de **Wreck-it Ralph** una historia diferente, tal como dices.

Ahora bien, mencionas a **Donkey Kong** (personaje creado por Nintendo), en esta película **Ralph** es el villano principal en el juego **Fix-it Felix Jr.**, casi de la misma forma que **Donkey Kong** y **Mario.** ¿Tomaste algo de la personalidad de este personaje de Nintendo para crear el concepto de **Ralph**?
RM: Checamos muchísimos videojuegos para el desarrollo y concepto de **Fix-it Felix Jr.**, particularmente los clásicos de Arcadia; y no sólo fue de **Donkey Kong**, sino también de distintos títulos, para conocer la ideología tanto de héroes como villanos, de tal manera que cuando la gente viera lo que pla-

▶ **Hero's Duty** es otro de los juegos diseñados originalmente para **Wreck-it Ralph**.





◀ Los sentimientos forman parte vital de la película.

¡Gana un Blu-Ray de la película Wreck-it Ralph!

En esta ocasión tenemos una trivia para que te ganes una de las más recientes películas animadas de Disney: **Wreck-it Ralph**. Para conseguirlo, sólo debes enviar un correo electrónico respondiendo correctamente las siguientes preguntas:

1.- ¿Cómo se llama el director de **Wreck-it Ralph**?
2.- ¿Cómo se llama la pequeña niña que **Ralph** conoce en el juego Sugar Rush?
3.- ¿Cuál es el nombre del actor de doblaje para la versión original en inglés de **Wreck-it Ralph**?

Bases:
Escribe a promocionescn@revistaclubnintendo.com con el título "Trivia **Wreck-it Ralph**". Los primeros cinco correos que se reciban con las respuestas correctas serán los ganadores.

neamos para la Arcadia de **Fix-it Felix Jr.**, lo sintiera familiar y dijeran, ¡*wow*!, ¿es un juego de verdad?

Pretendíamos lograr que verdaderamente se viera como un videojuego real. Incluso la gente, cuando terminaba de ver la película, me comentaba:"¡Me hubiera encantado jugar **Fix-it Felix Jr.** cuando era niño!". Y les respondía que no se trataba de un juego real, que lo hicimos para la película, pero nos sentimos bien de capturar el diseño y esencia de esos clásicos.

CN: Sabemos que tienes un gran currículum en grandes series animadas de televisión, ¿tomaste algo de tu experiencia de dichos trabajos anteriores, como por ejemplo **Futurama** y **The Simpson**, para crear esta película?
RM: Definitivamente. Me encanta contar historias sobre cosas que sean bastante serias en su naturaleza, porque en el corazón, **Wreck-it Ralph** es acerca de un tipo que perdió la fe y piensa que quizás es momento de hacer un cambio en su vida; además, ha estado solitario por años y eso mismo le ha hecho tener una perspectiva diferente luego de intentar una y otra vez las cosas sin obtener resultados diferentes.

Ahora bien, pienso que varios episodios de **Los Simpson** tienen grandes historias en su interior, pero me agrada contar esas historias serias con mucho humor, así podríamos observar la trama y reír, pensando que quizá pasamos por situaciones similares, por lo que alguien de la audiencia podría identificarse. Pienso que tanto **Los Simpson** como **Futurama** tienen episodios con gran corazón, con historias muy emocionales y juegan un papel importante con la relación entre los personajes. Lo mismo ocurre con **Wreck-it Ralph**, con la relación que creamos entre **Ralph** y **Vanellope**, ya sabes, al principio se convirtió como en un hermano mayor de esta pequeña niña, pero más adelante sería como una figura paterna.

CN: Es difícil mostrar a un villano y después cambiarlo a héroe, ¿qué fue lo más complicado para lograr que ocurriera de la forma que vimos en la película?
RM: Pienso que el mayor reto en llevar a alguien con ese sentimiento y volverlo un personaje heroico es mantener sus sentimientos como individuo, por lo que mostramos a **Ralph** con cualidades muy humanas. No fue nuestro objetivo crear una figura de un villano que pudiera lastimar a las personas intencionalmente o que mostrara maldad, sino que quisimos presentarlo desde un punto donde se apreciara que es un personaje mal entendido, que cometió varios errores y que pudo haber tomado algunas decisiones incorrectas, como realmente los haría cualquiera, pero que en el fondo es un tipo agradable, que quiere algo bueno para él, y eso lo vemos al inicio de la película.

Se trata de alguien con gran corazón, que sólo quiere las mismas cosas que todos los demás: amigos, familia, ser aceptado. Y nosotros pretendíamos que tuviera eso, y creo que disfrutamos ver cómo alguien que quizá no poseía todos los métodos para conseguirlo se esfuerza tanto de la mejor forma para lograrlo, y eso le da un atractivo único.

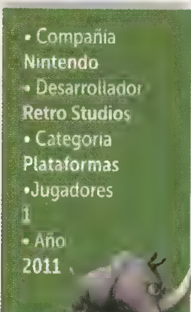


Félix deberá comprender que el trabajo depende de todos, que no sólo él es el héroe.

Tres juegos después la pareja original se reúne.

DKC Returns

La aventura más divertida de la serie



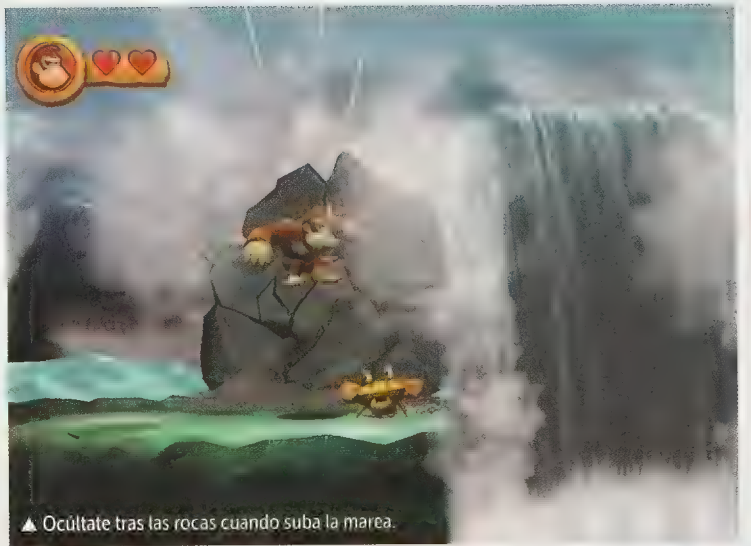
• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Retro Studios
• Categoría
Plataformas
•Jugadores
1
• Año
2011

Muchos recordarán las fantásticas obras que realizó Rare para el Super Nintendo, en las que teníamos como protagonista a **Donkey Kong**, **Diddy**, **Dixie**, entre otros. Pues bien, después de una larga espera y de algunos juegos que dejaron mucho que desear, como **Jungle Beat**, para Nintendo GameCube, por fin esta serie ha regresado y como se merece: por la puerta grande.

En esta ocasión los genios detrás del juego no son los ingleses de Rare, sino Retro Studios, los mismos que crearon los increíbles **Metroid Prime**, sí, los géneros no tienen nada que ver, lo que es una muestra de su gran talento, ya que este título para más de uno podría superar fácilmente las obras originales.

En pocas palabras, **Donkey Kong Country Returns** es un juego de esos que no pueden faltar en tu colección por nada del mundo, prácticamente representa un crimen no tenerlo, pero bueno, mejor vamos a enfocarnos en la trama para contarte el final de esta gran obra que de una u otra forma debes vivir. Todo comienza una tranquila tarde en la jungla, todo parecía normal pero no es así, todas las bananas de **Donkey Kong** han sido robadas, la bodega está vacía.

Ante tales hechos sólo se puede hacer una cosa: encontrar a los culpables y hacer que paguen, por lo que **Donkey**, junto a su inseparable compañero **Diddy**, se dan a la tarea de recorrer decenas de escenarios hasta recuperar las bananas perdidas.


▲ Ocúltate tras las rocas cuando suba la marea.


▶ La pareja más divertida de los videojuegos.


▲ Mide los movimientos de tus enemigos.


▲ Una escena llena de detalles en un atardecer mágico.

Al inicio es confuso y todo mundo piensa que detrás del robo se encuentran los kremlins y su líder, el villano **King K. Rooll**, pero lo cierto es que ahora los responsables responden a otro nombre.

Estamos hablando de los **Tikis**, extrañas criaturas con formas de máscaras que han puesto bajo su control a todos los animales de la jungla.

El recorrido es largo, lleno de peligros, pero por fin llegan con el jefe final, una máscara enorme con poderes mágicos que no te dejará llevarte las bananas tan fácilmente. Para empezar, te ataca con sus manos... sí, una máscara con manos, de hecho te recordará a **Andross**, de **Star Fox**, incluso la manera de terminar con esta primera etapa es muy similar a la del enemigo de Corneria, ya que debes golpear sus manos, en las que radica gran parte de su poder. Si has jugado **Super Smash Bros.**, notarás también que algunos movimientos son sumamente parecidos a los que usaba **Master Hand**, sólo que aquí es más rápido.

Una vez que termines con sus manos viajarás a la luna para continuar la batalla y dar así el golpe final. Después no queda más que regresar con cuidado a la jungla, en donde estarán de nuevo todas tus bananas, pero eso no es todo, ya que ahora las custodiará un templo dorado... ¿Qué sorpresas oculta dicho lugar?, eso ya debes descubrirlo tú mismo.

La jornada fue larga pero llegó a su final, los Tikis fueron derrotados y todos los animales han regresado a su estado normal, incluido **Rambi**, tu gran rinoceronte y **Squaqs**, el perico que siempre estuvo bajo el cuidado del veterarno **Kranky Kong**, quien sigue apareciendo en esta serie después de tantos años.

Insistimos, es imperdonable que no cuentes con este juego, una joya que se da muy de vez en cuando y que somos afortunados de que sea en Wii. Esperamos que pronto **Donkey** esté de regreso en una aventura igual de perfecta que ésta, es lo que merece un emblema de la compañía como lo es este simpático gorila.


▲ Vaya que han pasado los años, el primer **DKC** vio la luz en 1994.

Game Over

Como muchos juegos, **Donkey Kong Country Returns** nos enseña lo valioso que es el trabajo en equipo para avanzar.

Los juegos de plataformas deberían seguir la línea que deja esta gran obra.



▲ Ya sea por tierra, agua y aire: ¡la acción será intensa!

Sonic & All-Stars Racing Transformed

¡La emoción de las carreras evoluciona!

Estrellas al volante

[illegible]



Sonic

[illegible]

El erizo azul es una de las mejores opciones para empezar, pues es muy balanceado para todo tipo de pista o situación.



Tails

[illegible]

Controlar al pequeño zorro requiere de práctica y ser muy cuidadoso, pero puedes ganar si aprovechas bien sus varias All-Star.



Shadow

[illegible]

Una vez que logres una buena velocidad con él, no te alcanzarán; el problema es la aceleración



Knuckles

[illegible]

Este balanceado personaje resulta sumamente útil para todo tipo de pista; el problema es que tiene una All-Star, así que ten cuidado.



Amy Rose

[illegible]

Tal vez **Amy** no alcanza la misma velocidad que otros competidores, pero su buen manejo la hace muy recomendable para empezar.



Dr. Eggman

[illegible]

El pesado doctor tiene el poder a su disposición, pero no es recomendable en pistas donde haya demasiadas caídas o vueltas.



Ralph

[illegible]

¡Con **Ralph** demolerás a tus oponentes literalmente! Claro que como todo personaje pesado, cuesta trabajo acelerar.



- Compañía
  SEGA
- Desarrollador
  Sumo Digital
- Categoría
  Carreras
- Jugadores
  1-5
- Nivel de reto
  Medio/Alto



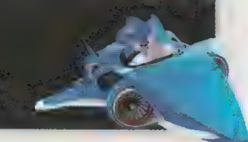
Violencia animada

Indudablemente que SEGA realizó un gran trabajo con esta nueva entrega de **Sonic & All Stars Racing**, pues innovó con la transformación de los vehículos en plena carrera, para seguir compitiendo por cualquier terreno; además, los valores físicos de cada elemento están perfectamente cuidados para que disfrutes de la experiencia de una manera realista y divertida. En esta ocasión te vamos a hablar rápidamente de las características de cada uno de los personajes, así podrás ver con cuál te acomodas mejor y quiénes son mejores para ciertas pistas, pues en realidad hay una diferencia notable más allá de sólo dividirlos en ligeros, medios y pesados.

Tipos de controles
En este juego es muy importante tener un control total sobre tu vehículo, así que te recomendamos ampliamente que intentes usar las diferentes opciones que tienes (Wii Pad, Remote + Nunchuk, etc.), para que veas con cuál te acomodas mejor.

Nosotros sentimos que usar el puro Remote resulta un tanto incómodo, especialmente en las partes donde hay mucha agua, pero el chiste es que veas tú mismo cuál es el más recomendable, según sea la ocasión.

No se necesita solamente la habilidad para ganar en este juego, también debes saber elegir



Conoce a los demás corredores

[illegible]



AiAi

El simpático protagonista de **Super Monkey Ball** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.

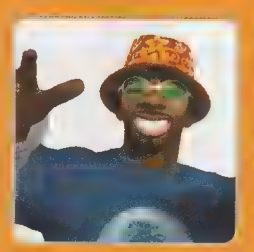


MeeMee

MeeMee se controla casi como **AiAi**, y lo que le falta de All-Star lo compensa muy bien con su mejor manejo.

Ulala

Ella sirve especialmente en las pistas con muchas curvas, pero definitivamente su falta de velocidad máxima la hace vulnerable.



B.D. Joe

Ya no lleva pasajeros, pero no deja de ser el personaje locochón que llega a la meta sin problemas. ¡No vayas a perder el control!



Vyse

Vyse es de los corredores que una vez que se encarreran, son difíciles de alcanzar; pero controlarlo tiene su reto.



Amigo

Este monito es ideal para las pistas complicadas con muchas vueltas cerradas, ¡pero tendrás problemas en las rectas!



Danica

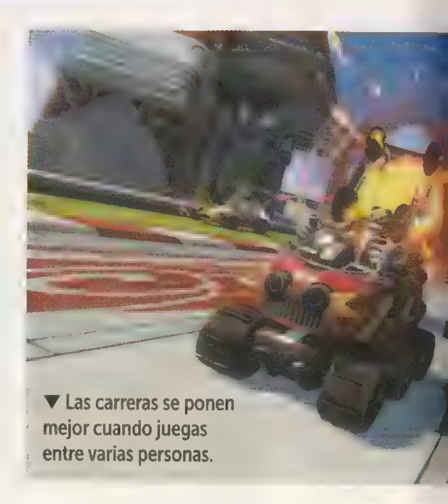
La carismática **Danica** es otro personaje balanceado que sirve perfectamente para todo tipo de circuitos. ¿Ya la desbloqueaste?

Corriendo por la gloria

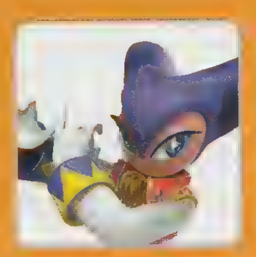
¿Sabes cómo usar todos los ítems?

Ser el mejor en este juego requiere de que le dediques un buen rato no sólo a conocer las pistas, o saber qué personajes son mejores para cumplir los desafíos, sino también que trates de conocer todos los efectos de los ítems, pues aunque no hay la fatídica concha azul de **Mario Kart**, definitivamente verás que las cosas cambian drásticamente cuando se utilizan sabiamente estos poderes.

Trata de experimentar en dónde se pueden emplear los distintos ítems, para que dejes sorpresas a tus contrincantes en curvas y partes angostas de la pista. También recuerda que obtendrás las "pegatinas" si cumples con ciertos requerimentos al usar los poderes, como atinarle a un corredor a gran distancia, por ejemplo. Todo depende de que practiques y conozcas el juego lo más que sea posible.



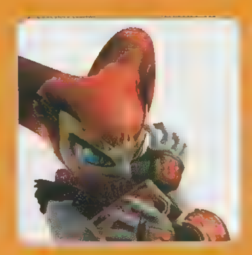
▼ Las carreras se ponen mejor cuando juegas entre varias personas.



Nights

[illegible]

El balance casi perfecto de **Nights** hace que sea una de las mejores opciones para todo tipo de pista, pero tiene pocas All-Star.



Reala

[illegible]

Reala tiene un excelente balance que te servirá tanto para comenzar a jugar como para cuando seas todo un as del volante.



Beat

[illegible]

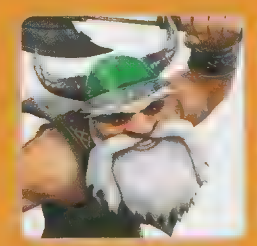
Resulta algo raro controlar a **Beat** porque tiene los valores un tanto extraños, pero sirve mejor en las pistas de retos.



Joe Musashi

[illegible]

El poder de este ninja reside en un balance entre velocidad y aceleración, así que trata de usarlo en pistas donde hay muchas rectas.



Gilius

[illegible]

Su temperamento le sirve para correr como pocos, al igual que sus turbos, pero es complicado aprender a usarlo.



Alex Kidd

[illegible]

La antigua mascota de SEGA tiene buen balance, pero no sirve de mucho cuando necesitas ganar una carrera llena de ítems.



Más personajes ocultos por desbloquear

[illegible]

Mii

[illegible]

Gum

[illegible]

Metal Sonic

[illegible]

Pudding

[illegible]

Ages

[illegible]



¡En sus marcas...!

Ya estás preparado, ¡ahora pisa el acelerador!

Regularmente, en los juegos de carreras es recomendable usar al personaje con el que mejor te acomodes para que puedas competir en todo el juego sin problemas, pero en el caso de **Sonic & Al Stars Racing Transformed** te exhortamos a que juegues con aquellos corredores que se adapten mejor a cada pista, pues las diferencias pueden ser cruciales para obtener los mejores tiempos y llegar en primer lugar. No olvides que la práctica hace al maestro, así que no te dejes vencer. ¡Es hora de correr!

Disney Infinity

Crea tu propia historia con estos personajes



• Compañía
Disney Interactive Studios
• Desarrollador
Avalanche Software
• Categoría
Aventura
•Jugadores
1
•Opinamos
Diversión infinita.



Aún sin valoración de la ESRB

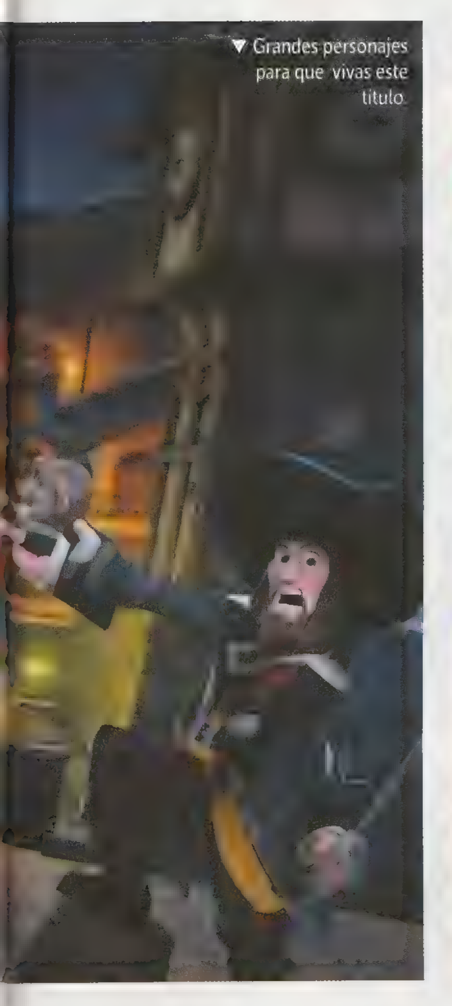
Todos conocemos el fenómeno que ha representado en el mundo entero el juego **Skylanders**, cuyo concepto simple ha representado la frescura que se necesitaba desde hace años en el medio.

Tras el éxito alcanzado, era obvio que aparecerían otros juegos utilizando la misma fórmula, pero nunca nos imaginamos que fuera de tal magnitud, ya que la que ha tomado la idea ha sido Disney, con todo lo que implica. Pero, bueno, por si no sabes de qué estamos hablando, vamos a comenzar a explicar lo que nos tiene preparado dicha compañía para Wii U este año.

Disney Infinity es un juego de aventura con diferentes escenarios para completar, al estilo de plataformas con algunos acertijos a resolver. En ese sentido, honestamente no sorprende a nadie, pasaría por un título promedio de la compañía, como honestamente han sido la mayoría de sus desarrollos, pero aquí el truco está en la mecánica que han tomado de **Skylanders**.

Podrás utilizar personajes de series y películas de Disney, como **Monsters Inc.**, o **The Incredibles**, pero no todos estarán disponibles desde el comienzo, para ello tendrás que emplear unas figuras especiales que estarán a la venta el mismo día que la obra se encuentre disponible, los cuales deberás colocar sobre una tablera que se incluirá, la cual te reconocerá al personaje para que puedas emplearlo en el juego.

Sí, es un concepto interesante, sobre todo porque cada personaje tiene habilidades distintas, las cuales en conjunto con el resto de la plantilla otorgan nuevas posibilidades de disfrutar cada escena que, por cierto, nosotros mismos podremos crear, siempre tomando como base los elementos que compremos junto a las figuras de estos personajes, además de algunos ítems para variar la aventura.



▼ Grandes personajes para que vivas este título.



▶ La escuela es parte importante en la vida de los monstruos.



▲ ¿Quién ganará este duelo? Eso dependerá de ti.

Es un gran concepto pero la compañía debe ser inteligente en sus desarrollos, que se puedan coleccionar las figuras no representa un verdadero extra; el juego tiene que ser bueno, debe aportar creatividad en la manera como van a interactuar los personajes, no sólo reunirlos sin mayor objetivo que tener a todos los que aparezcan. Están ante una gran oportunidad, la de marcar un nuevo camino, o bien la de continuar con juegos medianos cuya única gracia será vender los DLC más caros de la historia. Pero, bueno, confiamos en que no sea así y nos sorprendan gratamente, tienen el beneficio de la duda.

Fecha de lanzamiento
Junio 2013



▼ Todos tuvimos una de esas manos en la infancia

Entrevista y *gameplay* en
youtube/RevistaCN

▲ Contarás con varios personajes para tu misión.

▼ Los diálogos como siempre, serán muy importantes en el desarrollo.





▲ La unión hace la fuerza. Recluta a tantos civiles como sea posible.

Project X Zone



•Compañía
Namco Bandai Games
• Desarrollador
Banpresto
Monolith Soft
•Categoría
Acción
•Jugadores
1
•Opinamos
Una joya para N3DS.

Un sueño hecho realidad para los videojugadores

Uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS en Japón es precisamente **Project X Zone**, pero ahora ya no es así... ¡pues se ha confirmado su lanzamiento en todo el mundo! Por lo que ahora se ha vuelto un título esperado en el planeta entero; todo un suceso.

Estamos ante un *crossover* de tres grandes compañías, Namco, Capcom y SEGA; todas han prestado a sus personajes más emblemáticos para aparecer en esta obra de acción y estrategia en tiempo real que nos permitirá avanzar por varios niveles controlando a dos personajes ya definidos. Es decir, no podremos editar nuestro equipo, pero realmente no es nada negativo; al contrario, esto se realizó con la intención de que los poderes de cada personaje pudieran combinarse para que al momento de las peleas los combos fueran espectaculares. Se nota el gran trabajo en los detalles; por ejemplo, **Ryu** puede realizar el famoso combo de **Super Street Fighter IV** donde cancela un Shoryuken, para después rematar con el Metsu hadouken.

No se ha dado a conocer una fecha exacta para su lanzamiento, pero creemos que será en el primer semestre del año, así que seguramente en las siguientes ediciones tendremos más detalles de este gran *crossover* que, por fortuna, podremos disfrutar en nuestro continente, sin problemas.

Fecha de lanzamiento
2013



Aún sin valoración de la ESRB.

◀ Sin duda, esta imagen es todo un deleite para muchos jugadores.



▲ Un tercer elemento se puede agregar al equipo como apoyo.

¿Te imaginas alguno de estos personajes en el nuevo **Smash Bros.**?



▲ Cualquier lugar es bueno para ocultarse de los caminantes.



▲ Esperemos que la versión final mejore el apartado gráfico.

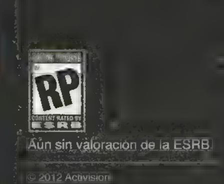
The Walking Dead: Survival Instinct

Escapa de la muerte



• Compañía
Activision
• Desarrollador
Activision
• Categoría
Survival
•Jugadores
1
•Opinamos
Ojalá nos sorprenda el juego completo.

En este momento nadie puede mantenerse alejado del fenómeno que representa **The Walking Dead**, todo mundo está pendiente de la serie de televisión, así como del cómic. Activision lo ha aprovechado para realizar la adaptación a videojuego; todo parece normal y hasta espectacular, pero se pierde al mirar las imágenes del juego: su calidad visual es sumamente pobre, parece que las texturas no existen, situación que le ha costado a la compañía decenas de comentarios negativos, pero han insistido en que para su lanzamiento resolverán este inconveniente, así que tienen el beneficio de la duda, crucemos los dedos.



Aún sin valoración de la ESRB

Fecha de lanzamiento
Marzo 2013





LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS





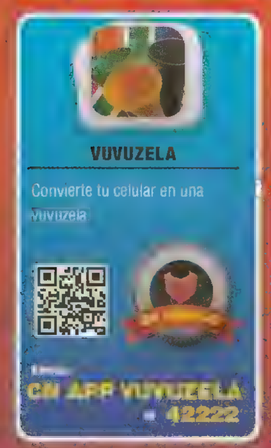




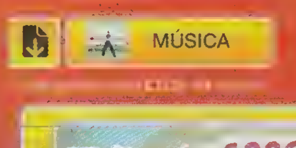






















By esmas móvil

Monster Hunter Tri Ultimate

Conquista nuevos territorios y domina a criaturas nunca antes vistas en Wii U y Nintendo 3DS.

© Capcom





Aliens Colonial Marines

Reúne a tus amigos para enfrentar a esta amenaza creadora de caos y destrucción.

◀ La campaña cooperativa promete dar más vida al juego.

© SEGA

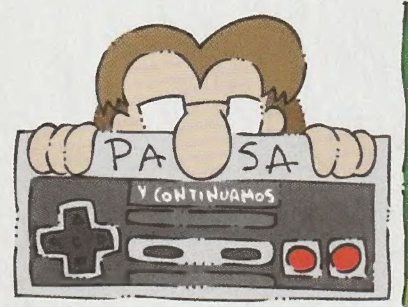
Walking Dead: Survival Instinct

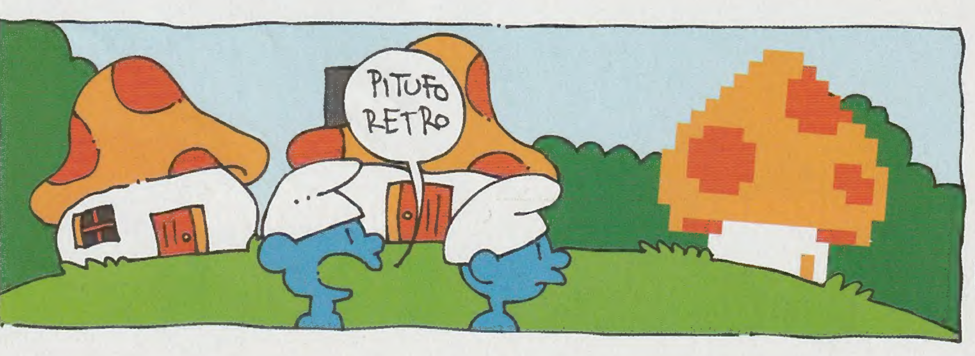
Basado en la adaptación a TV de AMC

Si eres fan de la aclamada línea de cómics creada por Robert Kirkman, así como de la serie de TV, seguramente te encantará esta aventura.



▲ Complementa tu experiencia de **Walking Dead** con esta historia de **Darryl**.





TURRILANDIA